

Ретрофаза



Восьмибитная фэнтезийная ролевая игра

Джон
Хиггинс

От переводчика

В первую очередь я, наверное, должен попросить прощения у своих коллег, вместе с которыми я переводил этот текст, а также у многочисленной аудитории, которая не только ждёт любого переведённого на русский язык текста, который так или иначе можно охарактеризовать «ролевым», но также и у той её части, которая внимательно следит за той частью хобби, что зовётся ныне OSR. Дело в том, что с момента, когда был осуществлён перевод до того момента как эта игра стала доступна широкой аудитории, прошло не мало времени. С одной стороны мы действительно долго ждали разрешения автора на перевод, с другой — мы потеряли нашего верстальщика, а затем и сами по одному сгинули в пучине обыденности. Примечательно, наверное, будет отметить тот факт, что двое из трёх переводчиков сразу после перевода и вычитки, выпали из работы над игрой в силу наступления учебного года — и не потому, что должны были идти учиться, но потому что должны были преподавать!

В любом случае я рад, что игра, наконец, дошла до аудитории. Хотя и здесь есть свои подводные камни. Это пятая редакция правил, и, когда автор игры давал нам своё разрешение на публикацию, он отметил, что лучше бы мы подождали шестой, исправленной и улучшенной. Однако сам автор не отличается излишней торопливостью, а к моменту получения разрешения, перевод был вполне завершён.

В правилах нами были найдены две явные и большие ошибки: опыт за монстров и дизайн барда. Мы позволили себе воспользоваться RAI для исправления этих недочётов, пусть и после некоторой внутренней дискуссии. Кроме того, удивительной представляется нам **в два раза** больший объём (в страницах) перевода, чем оригинала. Спишем это на таблицы и отказ от вёрстки в две колонки. Из-за того, что мы потеряли профессионального верстальщика, а ни один из переводчиков не владел навыками вёрстки в полном объёме, я взял на себя ответственность за публикацию игры практически в виде черновика. Я добавил в текст картинки из оригинала, привёл в относительно приличный вид таблицы и закончил на этом — более утаивать работу от публики было нельзя. Сюда же стоит отнести замечание и сожаление, что мы совершенно не успели перевести лист персонажа.

Несмотря на то, что лично я испытал немало драматических эмоций от чтения «Ретрофазы» и от её перевода, сама игра, с моей точки зрения, достаточно слабая. Но я не могу не признать, что заявленным целям игра отвечает в полном объёме, воплощая все необходимые тропы.

Иван «Циркумфлекс» Девятко

Над переводом работали

Вадим «Геометр Теней» Дронов

Сергей «Modo» Вейс

Иван «Циркумфлекс» Девятко

Некоторую помощь в вычитке оказывала Александра «Птен» Девятко

Авторские права

Copyright 2016, Relative Entropy Games. First edition copyright 2010. Retro Phaze™ is a trademark of Relative Entropy Games.

Введение

Недавно я написал «Элегию» — игру, призванную поженить два очень разных типа ролевых игр: настольные ролевые игры старой школы и старые восьмибитные RPG для видеоприставок. Консольные — равно как и компьютерные — ролевые игры, конечно, и без того были основаны на ранних настольных ролевых играх, но всё же видеоигры нашего детства обладают чем-то своим, неопишным, что очень трудно воссоздать или даже просто объяснить. Так-то и появилась «Элегия», настольная ролевая игра, сделанная так, чтобы походить на те самые первые fantasy-RPG, в которые вы когда-то играли на «Денди», «Сеге» или даже на «Амиге». Розовые очки ностальгии и всё такое.

«Ретрофаза» — это переработка «Элегии», далеко вышедшая за рамки косметического ремонта. Долгий и упорный плейтест изначальной игры раскрыл её слабость, её несбалансированность, все её шероховатости — те самые острые углы, которые необходимо убирать, чтобы игра приносила удовольствие. В итоге «Ретрофаза» — уже не просто мысленный эксперимент и не упражнение в абстрактном игростроении. В неё уже можно играть. И если играющая в нее группа хорошо знает и с готовностью принимает все те клише, ходы и образы, что с такой любовью здесь воссозданы, игра будет интересна. Хватит ложной скромности: при правильном обращении игра *действительно* интересна.

Сейчас, когда я пишу это, сообщество «старой школы» (сеть блогов и форумов, объединенных идеей, что настольные ролевые игры не устаревают) купается в неувядающем сиянии возрождения. Это возрождение, известное как OSR, даже привлекло достаточно внимания, чтобы породить нападки и разнообразную, но одинаково невежественную критику от других сообществ в нашем большом хобби. И, как мне кажется, слишком многие критики подобного рода исходят из того, что «олдскультизм» обладает закрытой системой убеждений и не приемлет любые нововведения — вроде как мы все только и делаем, что трясемся над старыми играми, застывшими, словно в янтаре, да издаем бесконечные шеренги ретро-клонов.

Надеюсь, что смогу внести некоторую лепту в доказательство беспочвенности таких рассуждений. Несмотря на название, «Ретрофаза» вовсе не ретро-клон. Она не пересказывает правила другой игры. Также, строго говоря, игра не является «хартбрейкером» — то есть игрой, призванной заменить более популярные в своём жанре, делая то же, что и они, только (якобы) лучше. Таких амбиций у меня нет. Она должна не заменять, но дополнять; она делает то, даже намёков на что нет в других ролевых играх.

В ранних приставочных и компьютерных RPG ограничения на объём информации оставляли мало места для глубоко проработанных персонажей и сюжетов. Вместо этого игрок получал простых героев, обозначенных разве что именем и классом, и погружался в таинственный мир тайлово-пиксельной графики. Возможности взглянуть на этот мир любым другим способом у вас попросту не было. Игрок был предоставлен сам себе: ему предстояло исследовать мир, где любой уголок, любой закоулок и любая трещинка могла скрывать секрет или даже необходимую подсказку. Игровой мир представлялся огромной головоломкой: персонажи дрались, чтобы спасти мир, игрок играл, чтобы *решить* мир.

«Ретрофаза» стремится передать эту черту, предполагая, что каждая новая кампания будет обладать своим собственным сеттингом, созданным ведущим исключительно для этой игры. Каждая новая кампания потребует создания нового сеттинга — чтобы игроки каждый раз начинали новую игру прежде всего как исследователи, знакомящиеся с новым, неизведанным миром.

Как играть

Как и для всех ролевых игр, для «Ретрофазы» необходимо нескольких игроков, которые будут играть персонажей, один из игроков становится ведущим. Персонажи, управляемые игроками, далее будут обозначаться как «персонажи игроков», а персонажи и монстры, управляемые ведущим – как «персонажи ведущего». В ходе игры ведущий раскрывает мир перед игроками, описывая, что их персонажи видят, или отыгрывая взаимодействия между персонажами игроков и любыми встречными персонажами ведущего. В свою очередь, игроки описывают, что их персонажи делают и как на окружающий мир реагируют. Это взаимодействие в конечном итоге создаст своего рода совместную историю, где ведущий будет рассказчиком, а игроки — протагонистами.

Кубики

Практически все фэнтезийные ролевые игры используют для разрешения неопределенных или случайных ситуаций кубики. «Ретрофаза» тут не выделяется — впрочем, отказываясь от россыпи многогранников в пользу обычных шестигранных кубиков; когда в игре вам говорят «киньте кубик» — имеется в виду именно шестигранный. Выброшенное число может быть изменено — добавлением или вычитанием лишних «значений» или «точек» (короче говоря, любых отметок на кубике, показывающих выпавший результат). «Бросьте два кубика плюс три точки» значит именно то, что написано: бросьте два кубика, сложите их и прибавьте три к результату.

Большее или меньшее: Эти термины довольно-таки редко используются в настольных ролевых играх, потому и требуют объяснения. Иногда правила требуют бросить несколько кубиков, притом некоторые кубики остаются и суммируются, а некоторые отбрасываются (их результаты игнорируются). В этой игре может быть предписано оставить наибольшие выпавшие результаты, а самые низкие отбросить; возможно и обратное. Таким образом, «бросьте четыре, отбросьте меньшее» значит, что вам нужно бросить четыре кубика и сложить только три самых больших результата. «Бросьте три, отбросьте два больших» — вы должны бросить три кубика, проигнорировать два высших результата и взять только самый маленький.

Обозначения: Описывать броски дословно — дело нудное, так что в этих правилах используются условные обозначения.

В «Ретрофазе» большая «К» обозначает один кубик, и «бросьте 1К» значит бросить один кубик, «бросьте 2К» — два кубика и так далее: если вам предлагают бросить $\frac{1}{2}$ кубика, то бросьте один кубик и поделите результат на два, округляя вверх, тем самым получив случайное число от 1 до 3.

Броски, требующие отбрасывать кубы обозначаются как -М и -Б. Таким образом, «бросьте 4К-М» означает бросить четыре кубика и проигнорировать наименьший результат, в то время как «бросьте 3К-2Б» означает бросить три кубика и отбросить два больших результата, оставив только один самый маленький.

Наконец, модификаторы к броску записываются стандартными математическими операторами. «2К+3» значит бросить два кубика и добавить три к результату, «1К-1» значит бросить один кубик и отнять единицу. Ну а «3К-М×3» — это бросить три кубика, оставить два наибольших значения и умножить их сумму на три.

Глава 1: Персонажи

Основными характеристиками персонажей игроков являются **атрибуты**: сила, ловкость, интеллект и воля. Существует два способа определить значения атрибутов персонажа: случайный и за очки.

Случайный: Игрок бросает два кубика и складывает выпавшие значения.

Необходимо сделать это шесть раз, чтобы получить шесть значений от 2 до 12. После этого просто вычеркните два худших значения, а оставшиеся четыре распределите по атрибутам персонажа. Например, если игрок бросил кубики и получил числа 10, 8, 7, 7, 5 и 3, то он вычёркивает 5 и 3 и распределяет оставшиеся по атрибутам. Если он хочет создать бойца, то он может поставить лучшее значение (10) на силу, использовать 8 для ловкости и оставить две 7 на интеллект и волю.

За очки: Игрок, решивший определить значения атрибутов своего персонажа без вмешательства случая, получает 30 очков, которые он может распределить между своими четырьмя атрибутами. Главное, чтобы не было такого, что больше 12 и меньше 2. Игрок может создать среднего персонажа, взяв две 8 и две 7, а может заняться так называемым «мини-максингом» и взять две 12 и две 3... Но это плохой совет, так как недостатков в этом решении больше, чем достоинств.

Модификаторы атрибутов

Каждому значению атрибута соответствует какой-то модификатор. Модификатор — это бонус или штраф, который будет влиять на другие характеристики персонажа (например, на боевые способности). Значение атрибута 2 соответствует модификатору -2, а значение 12 соответствует модификатору +2. В первом случае — это штраф, а во втором — бонус. В течение игры могут возникать ситуации, при которых атрибуты могут опуститься до 0 или вырасти до 15, поэтому эти значения включены в таблицу ниже. Значения атрибутов могут быть временно уменьшены чудовищами, которые ослабляют персонажа, а могут быть увеличены: временно — волшебством, постоянно — с ростом уровня персонажа.

Атрибуты и модификаторы		
Значение	Модификатор	Проверка атрибута
0 — 2	-2	1 к 6
3 — 5	-1	2 к 6
6 — 8	0	3 к 6
9 — 11	+1	4 к 6
12 — 14	+2	5 к 6
15	+3	5 к 6

Сила

Этот атрибут обозначает физическую силу персонажа, его выносливость и вообще здоровье. Сила — это самый важный атрибут для бойцов. Модификатор силы влияет на броски атаки в ближнем бою, хиты персонажа и возможность таскать тяжести.

Ловкость

Этот атрибут обозначает ловкость персонажа, его координацию и вообще проворство. Ловкость это самый важный атрибут для воров. Модификатор ловкости влияет на броски инициативы, защиту и броски атаки в дальнем бою.

Интеллект

Этот атрибут обозначает умственные способности персонажа, качества от умения соображать и памяти до здравомыслия и интуиции. Интеллект очень важен для волшебников, но воры также не отказываются от высокого интеллекта. Модификатор интеллекта влияет на начальное количество тренированных умений. Интеллект также влияет на сложность сопротивления заклинаниям чёрной магии, которые колдуют волшебники и следопыты (продвинутые воры).

Интеллект и языки: Интеллект персонажа влияет на его владение языками. Персонаж со средним интеллектом может говорить на всеобщем языке людей, а также владеет расовыми языками, если является представителем одной из нечеловеческих рас (например, эльфийский, язык карликов или гномский). Персонаж с интеллектом выше среднего может говорить на дополнительных языках, в то время как персонаж с интеллектом ниже среднего с трудом владеет даже собственным языком.

Владение языками			
Интеллект	Эффект	Интеллект	Эффект
0 — 2	Замедленная речь	9 — 11	+1 язык
3 — 5	Низкая грамотность	12 — 14	+2 языка
6 — 8	Нет эффекта	15	+3 языка

Воля

Этот атрибут обозначает целеустремлённость персонажа, надёжность, сдержанность и самообладание. Воля очень важна для монахов, но бойцы также не отказываются от высоких значений воли. Модификатор воли влияет на его бонус сопротивления (чтобы противостоять эффектам заклинаний и особым атакам) и на броски реакции (которые ведущий делает, чтобы определить, как отнесутся монстры к персонажам при столкновении). Воля также влияет на сложность сопротивления заклинаниям белой магии, которые колдуют монахи и паладины (продвинутые бойцы).

Воля и контакты: Воля влияет на способности персонажа поддерживать отношения с друзьями. По мере развития игры персонажи будут совершать поступки, чтобы помочь окружающим, чем заслужат благорасположение или дружбу со стороны персонажей ведущего. По согласию игрока с ведущим некоторые персонажи ведущего могут быть специально обозначены как «контакты», постоянные друзья, которые будут, при возможности, помогать разными делами персонажам игроков (тем, кто заслужил их дружбу). Персонаж может иметь количество контактов равное 3 плюс его модификатор воли (в случае, если модификатор это штраф, а не бонус — количество контактов будет меньше 3).

Воля и лидерство: Может так случиться, что персонаж возглавит группу персонажей ведущего (или даже чудовищ). Когда такое происходит, мораль этих последователей равна 7 плюс модификатор воли (в случае, если модификатор отрицательный, количество контактов будет меньше 7).

Проверка атрибута

Иногда ведущему потребуется определить результат действия персонажа, в котором тот задействует свой атрибут. Помогают в этом проверки атрибутов. Проверка атрибута заключается в броске кубика и считается успешной, если результат броска оказался равен или меньше, чем три плюс модификатор соответствующего атрибута. Обратите внимание, что минимальный шанс пройти проверку атрибута должен быть 1 к 6, а максимальный — 5 к 6.

Раса и класс

После того, как атрибутам присвоены значения, игроку необходимо выбрать расу и класс для своего персонажа. В игре четыре расы и четыре класса, и игроки вольны выбрать любую комбинацию. Доступные расы — люди, эльфы, карлики и гномы. Доступные классы — боец, монах, волшебник и вор.

Люди

Самая широко распространённая раса в любом традиционном фэнтези-мире — легко приспосабливающиеся, амбициозные, относительно короткоживущие, зато плодовитые. Люди быстро учатся, и судьба часто ставит их над остальными расами.

- Люди добавляют +1 расовый бонус к рангу умения по своему выбору,
- Раз в игровую встречу, персонаж-человек может перебросить один проваленный бросок атаки, бросок сопротивления, проверку умения или проверку атрибута,
- Скорость людей равна 5" в раунд, ограничение по грузоподъёмности составляет 5 стоунов (примените модификатор силы).

Эльфы

Ростом как люди, а чаще — ниже, худощавые и грациозные, эльфы — раса волшебных бессмертных существ, которые предпочитают жизнь под сенью лесов. Эльфы приветливы и веселы, но в то же время своенравны — они могут стать и пугающими, как бывает пугающей сама природа. У эльфов несколько специальных способностей.

- Эльфы прибавляют +1 к атакам из дальнобойного оружия,
- Эльфы прибавляют +1 к своему рангу в умении «восприятие»,
- Эльфы могут видеть в темноте на дистанцию равную сорока футам (8" в игре),
- Скорость эльфов равна 5" в раунд, ограничение по грузоподъёмности составляет 5 стоунов (примените модификатор силы),
- Персонаж-эльф обязан иметь значение ловкости 6 или выше.

Карлики

Карлики не бывают выше четырёх футов, но у них очень крепкое телосложение и почти всегда это мускулистые качки. Великолепные шахтёры и ремесленники, карлики живут в тоннелях, которые прокладывают в сердце облюбованной ими горы, чтобы добыть сокровища и руду. Карлики грубоватые и воинственные, кроме того, они очень любят золото, но их трудно превзойти в вопросах чести, дружбы и храбрости.

- Карлики прибавляют +1 к Сопротивлению,
- Карлики прибавляют +1 к своему рангу в умении «ремесло»,
- Карлики могут видеть в темноте на дистанцию, равную сорока футам (8" в игре),
- Скорость карликов равна 4" в раунд, ограничение по грузоподъёмности составляет 5 стоунов (примените модификатор силы),
- Персонаж-карлик обязан иметь значение силы 6 или выше.

Гномы

Гномы — это малый народец, обычно не выше трех с половиной футов ростом. И хотя многие считают их причудливым народом домоседов, гномы на удивление атлетичны и необычайно храбры. Гномская раса отличается мужественной решимостью, дружелюбным очарованием и превосходящей всё это любовью к еде, элю и табаку.

- Гномы прибавляют +1 к Сопротивлению,
- Гномы прибавляют +1 к атакам из дальнобойного оружия,
- Гномы прибавляют +1 к своему рангу в умении «бесшумность»,
- Гномов трудно застать врасплох. В начале неожиданного столкновения, многие существа и персонажи оказываются застигнутыми врасплох при результате броска 1 или 2, но не гномы — гномы застигнуты врасплох только при результате 1.
- Гномы маленькие, в сравнении с остальными. Их скорость равна 4" в раунд, а ограничение по грузоподъёмности составляет 4 стоуна (примените модификатор силы), кроме того гномы не способны использовать двуручное и большое оружие,
- Персонаж-гном обязан иметь значение воли 6 или выше.

Боец

Бойцы — это воины, натренированные использовать броню и оружие. Из всех классов бойцы — самые мощные. Им нет равных в длинной череде битв. У бойцов больше всех хитов, и они владеют всем разнообразием оружия и доспехов.

- Бойцы могут использовать любую броню, любые щиты и любое оружие.
- Бойцы начинают с четырьмя кубиками хитов и бросают новый кубик хитов на каждом уровне вплоть до 10-го. Выше 10-го уровня дополнительный кубик хитов даётся каждые три уровня.
- Специальная способность бойца называется **прицельный удар**. Раз в битву боец может объявить, что его атака будет прицельным ударом. Он должен сделать это объявление до броска на попадание. Если атака проходит мимо цели, то попытка прицельного удара потрачена зря, но если атака попадает, то оружие наносит дополнительный кубик повреждения. По мере получения бойцом новых уровней прицельный удар можно использовать чаще: два раза за битву на 5-м уровне, три раза за битву на 9-м уровне и так далее до максимума в семь раз за битву на 25-м уровне.



Паладин

После достижения 10-го уровня, боец может улучшиться до паладина. Паладины имеют дополнительные способности.

- Паладины могут проводить несколько атак. В обычном бою (рукопашном или дальнем) паладину разрешается провести две атаки в раунд. Разрешается применить прицельный удар столько раз, сколько он пожелает (к одной атаке, обеим или ни к одной).
- Паладины могут колдовать заклинания белой магии — той же области магии, что доступна монахам.

Монах

Монах сочетает в себе качества священника и воина. Искусство целителя и боевое искусство в равной мере доступны ему. По сравнению с бойцом, у монаха не так много хитов и менее выражены боевые таланты, но монахи мастерски владеют белой магией, позволяющей овладеть заклинаниями лечения и защиты. Магические способности монахов вначале относительно слабы, но на высоких уровнях монахи способны использовать заклинания, чтобы излечить огромные повреждения, нанести большой вред нежити и даже вернуть павших товарищей с того света.

- Монахи используют только оружие ударного действия (дубинки, булавы, посохи, молоты и цепи). Они могут носить кожаную или кольчужную броню, но не латы. Монахи не пользуются щитами.
- Монахи начинают с тремя кубиками хитов и бросают новый кубик хитов на уровнях 2, 3, 5, 6, 7, 9 и 10. Выше 10-го уровня монахи бросают кубик хитов на каждом четвёртом уровне.
- Монахи отлично управляются со своими кулаками. Большинство персонажей наносят весьма слабый урон голыми руками, но монах уже на первом уровне наносит 1К урона, когда безоружен. Безоружный урон монаха растёт с уровнем.

Безоружный урон монаха	
Уровень	Урон
1 — 6	1К
7 — 12	2К-М
13 — 18	2К
19 — 24	3К-М
25+	3К

Обратите внимание, что безоружный урон монаха подразумевает драку с использованием всех способностей тренированного тела. Монах не наносит больше повреждений за то, что у него «нет оружия в обеих руках». Однако, когда монах сражается с ударным оружием в ближнем бою, он может использовать безоружный урон вместо повреждений оружия (большой бонус, если оружие волшебное).

- Монахи умеют использовать заклинания белой магии. Количество доступных заклинаний указано в таблице прогрессии заклинаний монаха.

Аббат

После достижения 10-го уровня, монах может улучшиться до аббата. Аббат получает новую способность — алхимию, которая позволяет ему создавать волшебные зелья из подручных материалов.

Волшебник

Волшебники — мастера чёрной магии. Они очень слабы в бою, но их магические способности трудно переоценить. Конечно, в начале они знают не слишком много заклинаний, но позже они способны управлять поистине разрушительными силами.

- Волшебники пользуются только кинжалами, посохами и пращами. Они носят только кожаную броню.
- На 1-м уровне у волшебников два кубика хитов. Они получают новый кубик хитов на уровнях 2, 4, 6, 8 и 10. Выше 10-го уровня дополнительный кубик хитов даётся только на уровнях 16 и 22.

- Волшебники умеют использовать заклинания чёрной магии. Сколько им доступно заклинаний — указано в таблице прогрессии заклинаний волшебника.

Колдун

После достижения 10-го уровня, волшебник может улучшиться до колдуна. Колдун получает одну новую способность — волшебное письмо. Эта способность позволяет ему создавать волшебные свитки.

Вор

Вор — самый неординарный из всех классов. Умелый и наблюдательный стрелок, вор предпочитает держать врага на дистанции. Боевые способности вора лучше всего описать как комбинацию всех остальных классов: у него среднее значение хитов как у монаха; он сражается как боец в дальнем бою; в рукопашной же он напоминает волшебника. Стоит ли говорить, что вору избегают ближнего боя и стараются отстреливать проблемы по мере их появления на максимальной дистанции атаки.

- Вору пользуются любым оружием, но из доспехов носят только кожаную броню или кольчуги. Они не носят латы и не используют щиты.
- У воров столько же хитов, сколько у монахов. Они начинают с тремя кубиками хитов и бросают новый кубик хитов на уровнях 2, 3, 5, 6, 7, 9 и 10. Выше 10-го уровня вору бросают кубик хитов на каждом четвёртом уровне (14, 18 и 22).
- Вору используют удачные попадания в бою самым эффективным образом. Когда другие классы получают 12 на кубиках при атаке, это критическое попадание, которое наносит +1К урона. Однако, вору наносят критическое попадание при результатах от 11 до 12. Более того, повреждения, наносимые критическими попаданиями вора растут на один кубик каждые три уровня после 1-го: +2К на 4-м уровне, +3К на 7-м уровне, +4К на 10-м уровне и так далее до максимума +9К на 25-м уровне.
- Вору — причудливые и изобретательные персонажи, и нет двух похожих друг на друга. На 1-м, 8-м, 15-м и 23-м уровнях вору могут выбрать специальную способность, именуемую **талантом** из следующего списка:
 - **Быстрое отступление:** вор бросает 2К-М вместо 1К, совершая проверку бегства из боя.
 - **Быстрые ноги:** Вор добавляет +1" к своей скорости в бою, когда не нагружен. Так, люди или эльфы с этим талантом будут иметь скорость 6", а гномы и карлики — 5". Но если вор нагружен, то бонуса нет.
 - **Мастер на все руки:** Вор немедленно получает три дополнительных очка умений. Этот талант можно выбирать больше одного раза.
 - **Снайпер:** Дистанции всех дальнобойных атак вора увеличиваются на +1".
 - **Нокаут:** Вор обучается рукопашному бою и наносит 1К урона без оружия, как монах на 1-м уровне.
 - **Быстрый:** Вор бросает 2К-М вместо 1К на определение инициативы. Бонус ловкости применяется как обычно.
 - **Быстрая перезарядка:** Вор так быстр, что ему не нужно действие на перезарядку огнестрельного оружия в бою (если в вашей кампании нет огнестрельного оружия, то и этот талант не используется).
 - **Солдат:** Вор получает боевую подготовку и использует бонус монаха, а не волшебника при броске на попадание в рукопашных атаках.

Следопыт

После достижения 10-го уровня, вор может улучшиться до следопыта. Следопыты очень опасны в дальнем бою! Они имеют дополнительные способности:

- Будучи вовлечены в дальний бой, следопыты могут атаковать дважды в раунд (в отличие от паладинов им нельзя атаковать второй раз в ближнем бою).
- Следопыты могут колдовать заклинания чёрной магии — те же, что доступны волшебникам.

Кубики хитов (и средние хиты) по классам и уровням			
Уровень	Боец	Монах/Вор	Волшебник
1	4 (16)	3 (12)	2 (8)
2	5 (20)	4 (16)	3 (12)
3	6 (24)	5 (20)	3 (12)
4	7 (28)	5 (20)	4 (16)
5	8 (32)	6 (24)	4 (16)
6	9 (36)	7 (28)	5 (20)
7	10 (40)	8 (32)	5 (20)
8	11 (44)	8 (32)	6 (24)
9	12 (48)	9 (36)	6 (24)
10	13 (52)	10 (40)	7 (28)
11	13 (52)	10 (40)	7 (28)
12	13 (52)	10 (40)	7 (28)
13	14 (56)	10 (40)	7 (28)
14	14 (56)	11 (44)	7 (28)
15	14 (56)	11 (44)	7 (28)
16	15 (60)	11 (44)	8 (32)
17	15 (60)	11 (44)	8 (32)
18	15 (60)	12 (48)	8 (32)
19	16 (64)	12 (48)	8 (32)
20	16 (64)	12 (48)	8 (32)
21	16 (64)	12 (48)	8 (32)
22	17 (68)	13 (52)	9 (36)
23	17 (68)	13 (52)	9 (36)
24	17 (68)	13 (52)	9 (36)
25	18 (72)	13 (52)	9 (36)

Заклинания

Рано или поздно все персонажи в «Ретрофазе» учатся творить заклинания. Монахи и паладины используют белую магию, а волшебники и следопыты — чёрную. Чтобы сотворить заклинание, игрок просто заявляет его и ведущий определяет эффект. Сотворение заклинания в бою требует, чтобы персонаж использовал свою фазу действия, точно так же как если бы он проводил атаку или использовал предмет. Кроме всего этого, чтобы сотворить заклинание нужно иметь возможность говорить.

Изучение заклинаний: У персонажей есть ограничение на количество известных им заклинаний, определяемое классом и уровнем. Монахи и волшебники начинают изучать заклинания с 1-го уровня. Следопыты и паладины — с того уровня в котором они улучшились до этих классов (возможно — с 10-го уровня).

Таблицы прогрессии заклинаний показывают сколько заклинаний какого уровня известно персонажу на соответствующем уровне. Для краткости можно говорить, что пересечение в таблице показывает количество «слотов» заклинаний по уровням. Первый столбец — уровень персонажа, а последующие показывают сколько заклинаний какого уровня известно персонажу на соответствующем уровне.



Прогрессия заклинаний монаха и волшебника								
Уровень	1	2	3	4	5	6	7	8
1	1	0	0	0	0	0	0	0
2	2	0	0	0	0	0	0	0
3	2	1	0	0	0	0	0	0
4	2	2	0	0	0	0	0	0
5	2	2	1	0	0	0	0	0
6	3	2	2	0	0	0	0	0
7	3	2	2	1	0	0	0	0
8	3	3	2	2	0	0	0	0
9	3	3	2	2	1	0	0	0
10	4	3	3	2	2	0	0	0
11	4	3	3	2	2	1	0	0
12	4	4	3	3	2	2	0	0
13	4	4	3	3	2	2	1	0
14	5	4	4	3	3	2	2	0
15	5	4	4	3	3	2	2	1
16	5	5	4	4	3	3	2	2
17	6	5	5	4	4	3	3	2
18	6	6	5	5	4	4	3	3
19	7	6	6	5	5	4	4	3
20	7	7	6	6	5	5	4	4
21	8	7	7	6	6	5	5	4
22	8	8	7	7	6	6	5	5
23	9	8	8	7	7	6	6	5
24	9	9	8	8	7	7	6	6
25	9	9	9	8	8	7	7	6
26	9	9	9	9	8	8	7	7
27	9	9	9	9	9	8	8	7
28	9	9	9	9	9	9	8	8
29	9	9	9	9	9	9	9	8
30	9	9	9	9	9	9	9	9

Прогрессия заклинаний паладина и следопыта				
Уровень	1	2	3	4
10	1	0	0	0
11	2	0	0	0
12	2	1	0	0
13	2	2	0	0
14	2	2	1	0
15	3	2	2	0
16	3	2	2	1
17	3	3	2	2
18	3	3	3	2
19	4	3	3	2
20	4	4	3	3
21	4	4	4	3
22	5	4	4	4
23	5	5	4	4
24	5	5	5	4
25	5	5	5	5

В зависимости от кампании, ведущий может позволить игроку выбрать первое заклинание самостоятельно и после этого получать новые заклинания каждый новый уровень, сразу по его достижении. Или же персонажам может потребоваться покупать новые заклинания у других волшебников. Заклинания чёрной магии покупаются прямо в волшебных лавках, а заклинания белой — за жертвования в храмах.

Сотворение заклинаний: Каждое заклинание, которое знает персонаж, может быть сотворено один раз в день. Потраченные заклинания восстанавливаются после полноценного ночного отдыха. Если персонаж хочет творить одно и то же заклинание больше раза в день, то ему необходимо выучить его соответствующее число раз. Именно поэтому всего лишь четыре заклинания каждого уровня представлены в игре. Более того, с определённого уровня, подготовленные персонажем заклинания будут повторяться в любом случае, чтобы заполнить все возможные «слоты» заклинаний.

Персонаж, который творит заклинания, в описании их эффектов называется *заклинателем*.

Свойства заклинаний: У каждого заклинания есть **дистанция** и **область**.

Дистанция — это характеристика, показывающая максимальную дальность до цели заклинания. Всякий раз, когда заклинание творится в бою, волшебнику требуется указать какое-то существо как цель заклинания. Заклинания творимые на пустую клетку или гекс эффекта не дадут.

Область показывает пространство вокруг цели, внутри которого существа также будут подвержены эффекту заклинания. Большая часть заклинаний белой магии требует, чтобы целями были союзники и будет воздействовать на союзников внутри области. С другой стороны, заклинания чёрной магии требуют выбирать целями врагов и будут действовать на врагов внутри области. Если персонаж не хочет, чтобы его заклинание

действовало на какую-то цель, то оно и не будет. В «Ретрофазе» нет заклинаний вроде «огненного шара побочного повреждения»!

И дистанция и область указаны в дюймах, которые также можно понимать как клетки или гексы, на которые расчерчено ваше поле боя. Заклинание с дистанцией 0" воздействует только на самого заклинателя, с дистанцией 1" — на него или на кого-то рядом с ним. Область равная 0" показывает, что заклинание действует только на цель. Заклинания с большим, чем 0" значением области действуют в радиусе от цели. Так заклинание с областью 2", например, будет действовать на цель в центре и на всех в области равной 2". Всё это легко подсчитать с гексагональной сеткой, но если ваше поле боя расчерчено на квадраты, то веселье начинается при подсчёте диагональных дистанций. Соответствующие ситуации будут объяснены в третьей главе, «Приключения и битвы».

Кроме того, для многих заклинаний указана **длительность**. Она всегда исчисляется в раундах. Если написано, что длительность заклинания равна половине интеллекта, то это значит, что заклинание будет сохранять эффект столько раундов, сколько составляет половина интеллекта заклинателя.

Броски сопротивления: Многие заклинания позволяют цели избежать или уменьшить последствия, успешной пройдя **проверку сопротивления**. Бросок сопротивления действует подобно броску атаки: два кубика плюс **модификатор сопротивления** (который складывается из базового бонуса сопротивления, модификатора воли персонажа и любых расовых или магических бонусов). **Сложность** броска сопротивления зависит от того, кто творит заклинание. Если это персонаж, то сложность равна 8 плюс модификатор соответствующего атрибута (воля для монахов и паладинов, интеллект для волшебников и следопытов). Монстры же задают сложность так: 8 плюс полтора бонуса сопротивления самого монстра. Это означает, что для монстров с кубиками хитов 12 и меньше сложность будет равна 8; сложность будет равна 9 для монстров с кубиками хитов от 13 до 24; и сложность будет равна 10 для монстров с 25 кубиками хитов и больше.

Успешный бросок сопротивления либо отменяет результат заклинания, либо сокращает его наполовину. В описаниях заклинаний указано, что именно происходит.

Заклинания белой магии							
Уровень 1	Уровень 2	Уровень 3	Уровень 4	Уровень 5	Уровень 6	Уровень 7	Уровень 8
Взрыв	Заземление	Аура	Детокс	Аура2	Защита2	Аура3	Барьер
Иллюзия	Видимость	Взрыв2	Страх	Взрыв3	Возвращение	Взрыв4	Рассеяние
Лечение	Тишина	Холод	Голос	Лечение3	Расслабление	Лечение4	Святость
Защита	Невидимость	Лечение2	Тепло	Жизнь	Невидимость2	Выживание	Жизнь2

Эффекты заклинаний белой магии				
Заклинание	Уровень	Дистанция	Область	Эффект
Взрыв	1	3"	1'	Наносит 3К урона всей нежити в области действия заклинания. Сопротивление уполонивает нанесённый урон.
Иллюзия	1	0"	0'	Создаёт вокруг заклинателя от 2 до 4 ($\frac{1}{2}K + 1$) зеркальных изображений.

				Каждый раз, когда в заклинателя «падают» оружием, он не получает урон, а вместо этого уничтожается одно из изображений. Если изображения не уничтожены, то длительность их существования равна воле заклинателя.
Лечение	1	1"	0"	Восстанавливает 3К хитов цели.
Защита	1	1"	0"	Цель получает +2 к защите и сопротивлению. Длительность равна воле заклинания.
Заземление	2	0"	2"	Союзники под действием этого заклинания получают половинный урон от электричества (четверть, если сопротивление успешно). Длительность равна воле заклинателя.
Видимость	2	1"	0"	Заставляет объект светиться как факел (4" область) целый день. Или же вылечивает слепоту.
Тишина	2	5"	2"	Цели теряют способность говорить на целый день (или пока не вылечиваются заклинанием <i>голос</i>). Сопротивление отменяет эффект.
Невидимость	2	1"	0"	Делает цель невидимой: +4 к защите, ранг умения «бесшумность» становится 5, проверки бесшумности осуществляются броском 2К-Б. Длительность равна половине воли заклинателя.
Аура	3	3"	1"	Лечит все цели на 3К хитов.
Взрыв2	3	5"	2"	Наносит 6К урона всей нежити в области. Сопротивление уполавливает нанесённый урон.
Холод	3	0"	2"	Союзники под действием этого заклинания получают половинный урон от огня (четверть, если сделан успешный бросок сопротивления). Длительность равна воле заклинателя.
Лечение2	3	3"	0"	Восстанавливает 6К хитов цели.
Детокс	4	1"	0"	Нейтрализует яд.
Страх	4	5"	2"	Цели пытаются убежать.

				Сопротивление отменяет эффект. Подверженные эффекту страха существа остаются напуганными (пытаются бежать при возможности и сражаются со штрафом -1 к броскам попадания) до конца дня или пока не получают урон.
Голос	4	1"	0"	Вылечивает эффект <i>тишины</i> . Другой способ использования состоит в том, чтобы передать бесшумное сообщение союзнику на дистанции 9" (союзник будет понимать, что это заклинатель).
Тепло	4	0"	2"	Союзники под действием этого заклинания получают половинный урон от холода (четверть, если сделан успешный бросок сопротивления). Длительность равна воле заклинания.
Аура2	5	5"	2"	Лечит все цели на 6К хитов.
Взрыв3	5	7"	3"	Наносит 12К урона всей нежити в области. Сопротивление уполавливает нанесённый урон.
Лечение3	5	5"	0"	Восстанавливает 12К хитов цели.
Жизнь	5	1"	0"	Возрождает убитого персонажа. Этот персонаж имеет 1 хит. Если персонаж был убит больше раундов назад, чем воля заклинателя, то восстановление невозможно. Заклинание восстанавливает даже тех кто был убит заклинаниями <i>дрожь</i> , <i>изгнание</i> и т.п.
Защита2	6	0"	2"	Цели получают +2 к защите и сопротивлению. Длительность равна половине воли заклинателя.
Возвращение	6	0"	3"	Заклинатель и союзники телепортируются в последнюю дружественную церковь, посещённую заклинателем.
Расслабление	6	1"	0"	Лечит окаменение и паралич.
Невидимость2	6	0"	2"	Делает заклинателя и союзников невидимыми: +4 к защите, ранг умения «бесшумность» становится 5, проверки бесшумности

				осуществляются броском 2К-В. Длительность равна трети воли заклинателя.
Аура3	7	5"	2"	Лечит все цели на 12К хитов.
Взрыв4	7	9"	4"	Наносит 16К урона всей нежити в области. Сопротивление уполавлинивает нанесённый урон.
Лечение4	7	7"	0"	Восстанавливает 20К хитов цели.
Выживание	7	0"	3"	Заклинатель и союзники получают +4 к сопротивлению магии смерти (заклинания: <i>скверна</i> , <i>смерть</i> , <i>дрожь</i> и <i>убийство</i>). Длительность равна половине воли заклинателя.
Барьер	8	3"	0"	Цель будет получать половину урона от атак, заклинаний и дыхательного оружия (а при успешных бросках сопротивления — четверть урона). Длительность равна воле заклинателя.
Рассеяние	8	7"	0"	Цель теряет свою связь со всеми элементами и становится уязвима ко всем элементарным атакам. Сопротивление (со штрафом -2), отменяет эффект. Длительность равна воле заклинателя. Кроме того это заклинание рассеивает действие заклинаний <i>заземление</i> , <i>холод</i> , <i>тепло</i> и <i>барьер</i> .
Святость	8	9"	4"	Наносит 16К урона всем врагам в области (нежити — 20К повреждений). Сопротивление уполавлинивает нанесённый урон.
Жизнь2	8	3"	0"	Возрождает убитого персонажа. Он возрождается с полным запасом хитов, если с его смерти прошло не больше трети Воли заклинателя раундов. В ином случае применение не даёт эффекта.

Замечание: В типичной кампании для «Ретрофазы» лечащая магия восстанавливает хиты всем типам живых существ, включая нежить, големов, роботов и т. п. Но в некоторых мирах, ведущий может решить, что у нежити существует «обратная жизнь», таким образом *лечение* и *аура* будут наносить повреждение этим существам. Но даже в этом случае *взрыв* намного эффективнее. Обратите внимание также, что если в кампании не существует нежити, то *взрыв* может воздействовать на других существ, но только если они живут во имя тьмы и

губительных сил. Направленный против обычных живых существ *взрыв* будет наносить половину повреждений (и четверть при успешном броске сопротивления).

Заклинания чёрной магии							
Уровень 1	Уровень 2	Уровень 3	Уровень 4	Уровень 5	Уровень 6	Уровень 7	Уровень 8
Разряд	Тьма	Разряд2	Замешательство	Огонь3	Разряд3	Ослепление	Изгнание
Огонь	Лёд	Огонь2	Ускорение	Скверна	Смерть	Лёд3	Сияние
Боль	Ярость	Удержание	Лёд2	Замедление2	Дрожь	Рубака	Убийство
Сон	Замедление	Боль2	Сон2	Прыжок	Оглушение	Камень	Остановка

Эффекты заклинаний чёрной магии				
Заклинание	Уровень	Дистанция	Область	Эффект
Разряд	1	3"	0"	Наносит 3К электрического урона цели. Сопротивление уполонивает нанесённый урон.
Огонь	1	3"	0"	Наносит 3К огненного урона цели. Сопротивление уполонивает нанесённый урон.
Боль	1	3"	0"	Цель испытывает боль, получая -2 к защите и сопротивлению. Длительность заклинания составляет половину интеллекта заклинателя. Сопротивление не отменяет эффект, а уменьшает штраф до -1.
Сон	1	5"	1"	Цели засыпают. Длительность равна интеллекту заклинателя. Полученные повреждения пробуждают существо. Сопротивление (с бонусом +2) отменяет эффект.
Тьма	2	5"	1"	Ослепляет цели (не могут видеть, -4 к броскам попадания) облаком тьмы, окутывающим их глаза. Сопротивление отменяет эффект. Цели остаются слепыми до конца дня или пока не будут вылечены <i>видимостью</i> .
Лёд	2	3"	0"	Наносит 4К урона холодом цели. Сопротивление уполонивает нанесённый урон.
Ярость	2	1"	0"	Цель получает +1 к броскам на попадание и +1К к повреждениям.

				Длительность равна половине интеллекта заклинателя.
Замедление	2	5"	1"	Цели уполовинивают свою скорость и количество атак (существо с одной атакой будет атаковать каждый второй раунд). Длительность равна половине интеллекта заклинателя. Сопротивление отменяет эффект.
Разряд2	3	5"	1"	Наносит 6К электрического урона всем целям. Сопротивление уполовинивает нанесённый урон.
Огонь2	3	5"	1"	Наносит 6К огненного урона всем целям. Сопротивление уполовинивает нанесённый урон.
Удержание	3	3"	0"	Парализует врага. Длительность равна половине интеллекта заклинателя. Сопротивление (с бонусом +1) отменяет эффект.
Боль2	3	5"	1"	Цели испытывает боль, получая -2 к защите и сопротивлению. Длительность равна половине интеллекта заклинателя. Сопротивление не отменяет эффект, а уменьшает штраф до -1.
Замешательство	4	5"	1"	Цели запутываются. Запутанные существа атакуют союзников, а не врагов. Длительность заклинания составляет половину интеллекта заклинателя. Полученный урон отменяет действие. Сопротивление отменяет эффект.
Ускорение	4	3"	0"	Удваивает скорость цели и количество атак в раунд. Длительность равна половине интеллекта заклинателя. Также рассеивает эффект заклинания <i>замедление</i> .
Лёд2	4	5"	1"	Наносит 8К урона холодом цели. Сопротивление уполовинивает нанесённый урон.
Сон2	4	5"	0"	Цель засыпает. Длительность равна половине интеллекта заклинания. Полученные повреждения пробуждают

				существо. Сопротивление отменяет эффект.
Огонь3	5	7"	2"	Наносит 6К огненного урона всем целям. Сопротивление уполавлинивает нанесённый урон.
Скверна	5	5"	2"	Создаёт облако смертельно опасного зелёного пара. Удушает цели насмерть. Существа, которые не дышат (големы, нежить), не подвержены эффекту заклинания. Сопротивление (с бонусом +1) отменяет эффект.
Замедление2	5	7"	0"	Цель уполавлинивает свою скорость и количество атак (существо с одной атакой будет атаковать каждый второй раунд). Длительность равна половине интеллекта заклинателя. Сопротивление (со штрафом -2) отменяет эффект.
Прыжок	5	0"	3"	Заклинатель и его союзники переносятся в другое место на дистанции в пределах 360 футов (72" в терминах игры). Пункт назначения может быть где угодно, в любом направлении (вверх и вниз тоже), но телепортироваться в непроходимое место нельзя. Заклинатель должен видеть пункт назначения хотя бы раз, чтобы отправиться туда. Заклинание <i>прыжок</i> всегда переносит заклинателя и его союзника, но если кто-то не желает этого — он просто не переносится.
Разряд3	6	7"	2"	Наносит 14К электрического урона всем целям. Сопротивление уполавлинивает нанесённый урон.
Смерть	6	7"	0"	Убивает цель. Сопротивление (со штрафом -1) отменяет эффект. Нежить имунна к этому заклинанию.
Дрожь	6	5"	3"	Вызывает землетрясение, поглощающее цели под землю. Они погибают. Сопротивление

				отменяет эффект. Летящие существа иммунны к этому заклинанию.
Оглушение	6	7"	0"	Парализует цель. Длительность равна интеллекту заклинателя. Сопротивление (со штрафом -2) отменяет эффект.
Ослепление	7	7"	0"	Ослепляет цель (как заклинание <i>тьма</i>). Эффект постоянный (пока не вылечат заклинанием <i>видимость</i>). Сопротивление (со штрафом -2) отменяет эффект.
Лёд3	7	7"	3"	Наносит 16К урона холодом цели. Сопротивление уполовинивает нанесённый урон.
Рубака	7	0"	0"	Превращает заклинателя в умелого и жестокого воина. Заклинатель получает +2 бонус к броскам атаки и +2К урона при физических атаках. Длительность равна интеллекту заклинателя.
Камень	7	7"	0"	Цель камнеет. Эффект постоянный (пока не вылечат заклинанием <i>расслабление</i>). Сопротивление (со штрафом -2) отменяет эффект.
Изгнание	8	7"	4"	Создаёт воронку в n-ное измерение, которая засасывает врагов. Они считаются уничтоженными. Сопротивление (со штрафом -1) отменяет эффект.
Вспышка	8	9"	4"	Создаёт облако атомной плазмы, которое наносит 20К урона всем в области. Сопротивление уполовинивает нанесённый урон.
Убийство	8	9"	0"	Убивает цель. Сопротивление (со штрафом -3) отменяет эффект. Нежить иммунна к этому заклинанию.
Остановка	8	9"	3"	Парализует цели. Длительность равна интеллекту заклинателя. Сопротивление (со штрафом -2) отменяет эффект.

Уровни и опыт

Персонаж развивается, получая уровни. Новые уровни достигаются при накоплении опыта. Когда набрано достаточно опыта, персонаж получает новый уровень. Опыт даётся за убийство монстров: каждый монстр даёт столько опыта, сколько у него хитов плюс бонусный опыт за каждый уровень заклинаний и специальные способности, которые есть у монстра. Суммарный опыт, полученный за битву, делится между всеми выжившими персонажами. Когда персонаж получает достаточно опыта, чтобы перейти на новый уровень, эффекты уровня применяются в тот же момент.

Кубик хитов: Персонажи игроков регулярно получают новое значение максимального количества хитов. Интервалы задаются классом персонажа. Игрок бросает «кубик хитов» и прибавляет выпавшее значение к хитам. Бросок кубика хитов имеет особенность: результат 1 перебрасывается, только результат 2 и выше принимается. После броска результат изменяется в зависимости от модификатора силы. Итог увеличивает и максимальное, и текущее количество хитов. Отрицательный модификатор силы (штраф) не может опустить значение ниже 1, так что персонаж получит минимум 1 хит при переходе на новый уровень.

Обратите внимание, что некоторые ведущие не считают нужным кидать кубик хитов. Вместо этого, каждый раз когда игрок должен кинуть его, он просто берёт значение 4, применяет модификатор силы и прибавляет к хитам.

Очки умений: Персонажи начинают игру с тремя очками умений, плюс (или минус) модификатор интеллекта. Персонажи получают одно новое очко умений на каждом нечётном уровне. Когда модификатор интеллекта персонажа изменяется (потому что поменялся интеллект), также даётся соответствующее количество очков умений.

Увеличение атрибутов: На 4-м уровне и каждые три уровня после, персонажу разрешается поднять атрибут на единицу. Атрибуты могут быть увеличены до значения 15.

Бонус сопротивления: Базовый модификатор сопротивления прибавляется ко всем броскам сопротивления. Подробнее о бросках сопротивления смотри в третьей главе «Приключения и битвы».

Эпические уровни: Персонажи не ограничены 25-м уровнем. Многие способности персонажей перестают расти после 25-го уровня (атака, сопротивление, большая часть специальных способностей классов), а монахи и волшебники уже не могут узнавать новые заклинания после 30-го уровня. Но умения и атрибуты растут, стремясь к бесконечности. По крайней мере, до тех пор, пока все умения персонажа не будут равны 5, а все атрибуты — 15. Кубик хитов также продолжает даваться с регулярным интервалом (каждые три уровня для бойца, каждые четыре уровня для вора и монаха и каждые шесть уровней для волшебника). Уровни выше 25-го требуют 500 очков опыта каждый, так что персонажи достигают 26-го уровня при 6500 очков опыта, 27-го при 7000 очков опыта, 28-го при 7500 очков опыта и так далее.

Уровни персонажа				
Уровень	Требуемый опыт	Очки умений	Увеличение атрибутов	Бонус сопротивления
1	0	3	-	+0
2	20	3	-	+0
3	60	4	-	+0
4	120	4	1-e	+0
5	200	5	-	+0
6	300	5	-	+0
7	420	6	2-e	+1
8	560	6	-	+1
9	720	7	-	+1
10	900	7	3-e	+1
11	1 100	8	-	+1
12	1 320	8	-	+1
13	1 560	9	4-e	+2
14	1 820	9	-	+2
15	2 100	10	-	+2
16	2 400	10	5-e	+2
17	2 720	11	-	+2
18	3 060	11	-	+2
19	3 420	12	6-e	+3
20	3 800	12	-	+3
21	4 200	13	-	+3
22	4 620	13	7-e	+3
23	5 060	14	-	+3
24	5 520	14	-	+3
25	6 000	15	8-e	+4

Умения

Начальные **умения** отражают «знания из предыстории»: всему этому персонаж научился до того, как стал героем 1-го уровня. Когда персонаж получает уровень, у него есть шанс взять новое умение или улучшить одно из тех, которыми он уже владеет. В игре есть двенадцать разных умений:

- Атлетика — лазанье, кувыркание, бег, плавание.
- Законы — бюрократия, понимание законов, политика, управление государством.
- Ремесло — строительство, пивоварение, ремонт, демонтаж.
- Дипломатия — заключение сделок, переговоры, обман.
- Развлечение — актёрское мастерство, игра на музыкальных инструментах, ораторское искусство.
- Знание — традиции, науки, языки.
- Медицина — лечение, анатомия, хирургия, психиатрия.
- Выживание — животные, растения, поиск по следам, верховая езда.
- Восприятие — поиск, подслушивание, чтение эмоций.
- Пилотирование — вождение, полёт, хождение под парусом, навигация.
- Бесшумность — умение прятаться, бесшумное перемещение, ловкость рук.
- Торговля — бизнес, экономика, счётное дело.

Способности персонажа в каждом умении описываются **рангом**. Все умения начинаются в ранге равном 1, который означает, что в этом умении персонаж не тренирован. Игроки тратят очки умений, чтобы соответственно увеличивать ранги умений. Максимально возможный ранг равен 5. На первом уровне большинство персонажей начинает с тремя очками умений плюс или минус модификатор интеллекта. Вору также могут получить дополнительные очки умений, если возьмут талант «мастер на все руки».

Расовые бонусы: Персонажи-нелюди имеют бонус +1 в каком-нибудь умении — ремесле у карликов, восприятии у эльфов и бесшумности у гномов. У людей тоже есть бонусный ранг умения, но в умении по выбору игрока.

Проверка умения: Ранг умения персонажа — это шанс к шести сделать успешную проверку умения. Игрок может сделать проверку умения по просьбе ведущего или же ведущий сам может тайно сделать проверку, зная ранг умения персонажа. Тот, кто осуществляет проверку бросает 1K и если результат равен или меньше рангу умения, то проверка пройдена успешно. То, что происходит при этом с точки зрения игровых событий — вопрос решений ведущего.

В зависимости от ситуации, проверке умения могут быть назначены бонусы или штрафы. Когда решение об этом принимается, то модификатор должен быть применён к рангу умения, но не к броску! Бонус умения увеличивает шансы пройти проверку, а штраф — уменьшает. Вне зависимости от ранга и модификаторов, результат 1 всегда означает успех, а результат 6 — провал.

Ведущему требуется быть предельно осторожным с подбором ситуаций, когда проблему можно разрешить проверкой умения! Игру легко поломать, если все сложные ситуации можно просто «закидать кубами».

Умения и доспехи: Два умения — атлетика и бесшумность — зависят от способности персонажа свободно, без ограничений двигаться. Таким образом, персонаж одетый в кольчугу получает штраф -2 к рангам атлетики и бесшумности, а персонаж в латах — штраф -3.

Умения и атрибуты: В общем случае, ранги умений не используются для модификации проверок атрибутов, а модификаторы атрибутов не влияют на проверки умений. Если уж ведущий требует броска для разрешения ситуации, то ему требуется

принять решение: используется ли в этой ситуации врождённый талант персонажа (проверка атрибута) или же тренировка и опыт (проверка умения). После этого решения ситуация или задача разрешаются одним броском кубика.

Но, конечно же, ведущий всегда свободен внедрять инновации в механику проверки умений. Например, действие может требовать броска 2К, к результату добавляется ранг умения и модификатор соответствующего атрибута. Если результат выше сложности, то проверка пройдена, а если ниже, то провалена. Сложности могут быть такими: лёгкая задача — 6, рутинная — 8, сложная — 10, очень сложная — 12.

Деньги

Последняя важная вещь в создании персонажа — это его вещи. Сюда же относятся оружие и доспехи. Для того, чтобы что-то купить — персонажу нужны деньги. В «Ретрофазе» стандартная единица обмена — **золотые монеты** или просто **М**. Некоторые ведущие могут решить, что свободное хождение золота нереалистично и просто заменить его на серебро.

Золотые монеты относительно маленькие и весят меньше четверти унции. Когда вы вычисляете грузоподъёмность персонажа, считайте что семьдесят монет равны фунту, что означает равенство тысячи монет одному стоуну.

Все персонажи начинают игру с $3К \times 10$ золотых монет. Или, если ведущему требуется баланс между всеми персонажами, то каждый может получить 100М на старте.

Оружие

В «Ретрофазе» персонажам придётся сражаться с ордами монстров, чтобы выполнить свою миссию. Это означает, что надо вооружаться! Герои во враждебном мире живут постольку, поскольку они хорошо вооружены.

Рукопашное оружие: При использовании оружия ближнего боя к броску атаки прибавляется значение модификатора силы персонажа. Рукопашное оружие можно использовать на дистанции 1", то есть бить только по существам стоящим рядом. Однако у кнута и пики дистанция равна 2".



Дальнобойное оружие: При использовании оружия дальнего боя к броску атаки прибавляется значение модификатора ловкости персонажа. Не важно, стреляете вы из оружия или бросаете его во врага — всё равно используется модификатор ловкости. Разумеется, у такого оружия дистанция действия значительно превышает рукопашное оружие, но конечное количество снарядов накладывает свои ограничения.

Владение оружием

Персонаж без оружия может атаковать голыми руками, но наносит всего лишь 3К-2Б урона (бросьте три кубика и примите только самый меньший результат). Конечно же, монахи наносят гораздо больший урон голыми руками, но вот другим персонажам лучше бы вооружиться.

В крайнем случае, можно использовать импровизированное оружие — всякие камни, палки, мебель... Есть ещё незначительное оружие — дубинка, кастет, выкидной ножик, небольшие кнуты. Оба этих типа оружия наносят 2К-Б урона (бросьте два кубика и используйте меньший результат).

Большинство других видов оружия созданы специально для битв, но эффективны они только в руках обученных владеть ими персонажей. Бойцы и воры владеют всеми видами

оружия, так что к ним не применяются правила владения оружием. Волшебники и монахи — другое дело.

Монахам разрешено пользоваться только оружием ударного действия — не режущим, рубящим или колющим. Это означает, что монаху доступны дубинки, кастеты, булавы и палицы, цепи (и нунчаки) и боевые молоты всех видов. Причина этого — не какие-то особые навыки ведения боя, а монашеские принципы. Вера священников и целителей запрещает пролитие крови, так что они просто не сражаются заострённым оружием.

Волшебники же просто не сильно-то находили время для тренировок, так что всё чем они могут пользоваться — кинжалы, посохи и пращи. Любое другое оружие в руках волшебника считается импровизированным — для него это просто железная или деревянная палка. Таким оружием волшебник наносит 2К-Б урона.

Качества рукопашного оружия

Различные виды оружия ближнего боя доступные в игре разделены на категории, которые сгруппированы по типам достаточно близким друг другу по свойствам и задачам в битве.

Несмертельное оружие: Звучит как оксюморон, но в эту группу просто отнесено всё оружие, которое создано не для битв. Дубинки, кастеты, маленькие клинки (которые легко спрятать) и кнуты. Кнут — уникальное оружие из-за его дистанции: им можно атаковать цели на дистанции 2". Всё оружие в этой категории стоит 5М, требует одной руки для использования и наносит 2К-Б урона. Такое оружие весит одну восьмую стоуна.

Одноручное оружие: Огромное количество разных видов вооружений отнесено в эту категорию. Булавы, кинжалы, топоры, мечи, цепи, палицы, копья, трезубцы, пики и молоты. Правила «Ретрофазы» не делают различий между этим оружием. Монахи, конечно, выбирают только оружие ударного действия, а волшебники — только кинжалы. Одноручное оружие наносит 1К урона. Оно весит четверть стоуна.

Бойцы, воры и монахи (но не волшебники) могут сражаться с парой такого оружия: по одному в каждой руке. Это позволяет наносить больше урона: 2К-М вместо 1К.

Двуручное оружие: Самое простое двуручное оружие — это посох. Это один из трёх видов оружия, которыми может нормально пользоваться волшебник, но его характеристики такие же, как у одноручного оружия (10М, 1К урон, ¼ стоуна), кроме того, для использования требуются две руки, разумеется.

Другое оружие в этой категории — двуручные мечи, двуручные боевые топоры, боевые молоты и пики. Такое оружие весит половину стоуна, а его цена составляет 50М. Двуручные мечи, двуручные топоры и боевые молоты наносят большой урон: 2К-М. А вот пики наносят только 1К урона, но они длинные и ими можно атаковать цели на дистанции 2".

Из этой категории оружия гномы могут пользоваться только посохом, а все остальные виды доступны только карликам, эльфам и людям.

Качества оружия дальнего боя

Как и в ближнем бою, в дальнем бою также возможна импровизация! Бросайте в противника камни, пивные кружки, тарелки и всё такое. Такое оружие наносит 2К-Б урона, и считается, что его дистанция равна дистанции оружия прямого попадания (3" для большинства персонажей и 4" для вора с талантом «снайпер»). Если персонаж будет бросать во врага своё оружие рукопашного боя, которое ну никак не подходит для броска, то это всё равно будет считаться импровизацией.

У остального дальнобойного оружия обычно гораздо лучшая дистанция. В «Ретрофазе» существует четыре **категории оружия дальнего боя**: *прямого попадания, близкое, среднее, дальнобойное*. Для большинства персонажей дальности этих категорий

будут равны 3", 5", 7" и 9" соответственно. Однако для вора с талантом «снайпер» они будут 4", 6", 8" и 10". Дистанция — это главное, что отличает дальнобойное оружие между собой. В остальном, в общем случае, оно наносит 1К урона.

Оружие прямого попадания: Сюда относится оружие ближнего боя, которое удобно кинуть во врага. Дубинки, кинжалы, топоры и трезубцы хорошо подходят для этого. В случае использования их как метательного оружия они наносят 1К урона.

Оружие близкой дистанции: Метательные стрелки, сюрикены и пращи включены в эту категорию. Набор метательных стрелок или праща с набором снарядов стоят 10М. Веса́т они восьмую часть стоуна. Метательное копьё также находится в этой категории.

Оружие средней дистанции: Дротики, арбалеты и охотничьи луки относятся к этой категории. Дротик стоит 10М каждый и весит одну восьмую стоуна. Арбалет или охотничий лук с полным колчаном болтов или стрел стоит 50М и весит четверть стоуна. Покупка нового запаса болтов или стрел обойдётся в 10М.

Дальнобойное оружие: Армейский лук (или длинный лук) — единственное дальнобойное оружие. С полным набором стрел он обойдётся в 100М и весит половину стоуна. Новый запас стрел стоит 10М. Люди, эльфы и карлики могут использовать длинный лук, а гномы — нет.

Боезапас: Луки, арбалеты и пращи стреляют разными типами снарядов. Метательные стрелки достаточно малы, чтобы также покупать их набором. Вместо того, чтобы считать каждую стрелу, болт снаряд или метательную стрелку (что скучно) намного легче предоставить кубикам решить, когда боезапас закончилась (что драматично). Когда персонаж покупает оружие первый раз или платит за пополнение боезапаса, то необходимо написать «полный боезапас». Тратится он в каждой битве в которой участвует персонаж (и использует хоть раз это оружие). После первой битвы надо написать «достаточный боезапас», после следующей — «ещё остался боезапас». Наконец, после трёх битв описанием будет «мало боезапаса». С этого момента персонаж всегда находится в ситуации, что снаряды кончатся. Это происходит, когда при броске на попадание соответствующим оружием выпадает 2 («змеиные глаза»). Теперь персонажу необходимо найти магазин или купца и заплатить 10М за «полный боезапас» стрел, болтов, снарядов или метательных стрелок.

Пороховое оружие

В зависимости от уровня развития игрового мира, созданного ведущим, в нём может существовать пороховое оружие. Если существует, то всё оно похоже на образцы такового в нашем мире в эпоху Возрождения. Гранаты с фитилём, пистолеты с колесцовым замком, мушкеты и мушкетеры. В этой секции описаны правила по использованию такого оружия.

Пороховое оружие делится на две категории: гранаты и огнестрельное оружие. Оба вида гораздо более громоздкие, чем другое метательное оружие. Гранаты перед броском необходимо поджечь, что занимает целый раунд, а огнестрельное оружие необходимо перезарядить, что также занимает целый раунд.

Гранаты — обычное метательное оружие с дистанцией прямого попадания. Однако бросок на попадание не требуется. Граната просто взрывается, нанося повреждение цели и всем вокруг на дистанции 1". Гранаты наносят повреждения и врагам, и друзьям. Урон, наносимый гранатами, равен 2К-М, успешное сопротивление (сложность 8) ополовинивает урон. Гранаты покупаются коробками по шесть штук, коробки при этом весят четверть стоуна и стоят 50М. Бойцы, воры и волшебники могут использовать гранаты.

Пистолеты и мушкеты наносят 1К урона. Пистолеты являются оружием близкой дистанции, весят четверть стоуна и стоят 50М. Бойцы, воры и волшебники любой расы могут использовать пистолеты (бойцы и воры даже два — по одному в каждой руке). Мушкеты

— это дальнобойное оружие, которое весит половину стоуна и стоит 100М. Мушкеты могут использоваться бойцами и ворами, и они слишком велики, чтобы их могли использовать гномы.

Мушкетон — это особое оружие, наносящее 2К-М урона на дистанции прямого попадания, 1К урона на ближней дистанции, 2К-Б на средней дистанции. Как и мушкет, мушкетон весит половину стоуна и стоит 100М, а его использование точно так же возможно только воинами и ворами, принадлежащими к расам людей, эльфов и карликов.

Доспехи

Доспехи — это основной определитель значения защиты персонажа. Защита — это то число, которое должен выбросить атакующий, чтобы попасть по персонажу. Защита персонажа без доспехов равна 6, плюс или минус модификатор ловкости. Ношение доспехов увеличивает защиту персонажа, но также замедляет его (даже самый лёгкий доспех весит один стоун), что потенциально снижает скорость перемещения.

Виды доспехов				
Доспех	Защита	Цена	Вес	Использование
Кожанный	7	20М	1 стоун	Все
Кольчужный	8	200М	3 стоуна	Боец, вор, монах
Латы	9	2 000М	4 стоуна	Боец
Щит	+1	20М	½ стоуна	Боец

Обратите внимание, что кольчуга и латы сделаны из металла и довольно громоздки. Они дают штрафы на использование некоторых умений (а также на проверку ловкости в некоторых ситуациях). Бесшумность и атлетика — умения, зависящие от того, насколько скованы действия персонажа. Эти умения почти всегда получают «штраф доспеха» к проверке. Штраф равен -2 для персонажа в кольчуге и -3 для персонажа в латах. Помните, что никакие штрафы не могут уменьшить шансы пройти проверку умения ниже чем 1 к 6.

Владение доспехами: Когда персонаж пытается надеть доспехи не соответствующие его классу, он не в состоянии показать тот уровень боевых умений, которыми на самом деле владеет. Штрафы за нагрузку и штрафы к умениям применяются как обычно, но персонажи получают защиту не надетого доспеха, а того, который возможен для их класса. Так вор и монах, одетые в латы, получают защиту 8, а волшебник, который наденет кольчугу или латы, получит защиту 7. Все, кроме воина, кто попытаются использовать щит, получают +1 к защите только если не будут атаковать или вообще действовать — только воин обучен боевому использованию щита.

Другое снаряжение

Поиск приключений — опасное дело и персонажи игроков будут пытаться использовать разные виды снаряжения, если они помогут сделать жизнь легче: лампы, факелы, верёвки, деревянные шесты, карты и компасы, железные шипы, альпинистское снаряжение, верховых животных и повозки, и, разумеется, каждому отряду нужны рюкзаки, меха для воды и походные пайки.

В основном «Ретрофаза» — игра скорее про исследование неизведанного и битвы с жуткими чудовищами, чем про реалистичные тяготы жизни путешественников через дикую местность персонажей. Ведущий всегда может сам придумать соответствующую систему

правил для особых элементов снаряжения. Однако для того, чтобы игра была динамичной, всё это предлагается использовать «на фоне», между сценами. Когда персонажу нужен моток верёвки, то только от стиля игры ведущего зависит, есть ли у персонажа этот моток или нет — тривиальна ли задача, которую решает игрок или требует смекалки.

Самое простое решение — это просто считать, что у персонажей есть всё необходимое для выживания в дикой местности и решения сложных ситуаций в пещерах и подземельях. В начале игры каждый персонаж может потратить 50М на «набор авантюриста»: рюкзак со спальным мешком, источниками света, еды и тому подобным. Весит такой рюкзак половину стоуна. Предположительно еды и прочего в рюкзаке хватает на неделю или две, и персонаж должен пополнять запасы за 10М в дополнение к тем деньгам, что персонаж платит за постой в гостинице, когда находится в городе.

Особое снаряжение: Свитки и зелья — это гораздо более важные вещи, чем обычные предметы первой необходимости. Поэтому они специально упомянуты в этих правилах. В любом городе, где есть алхимик или аптекарь, в изобилии найдутся и зелья.

Волшебные зелья		
Зелье	Цена	Эффект
Зелье лечения	40М	Восстанавливает 2К-М хитов.
Антидот	50М	Даёт шанс нейтрализации яда.
Зелье расслабления	60М	Лечит паралич и даёт шанс излечения от окаменения.

Зелья стоят недорого, но они менее эффективны, чем заклинания белой магии. Зелье лечения восстанавливает только 2К-М хитов. Антидот и зелье расслабления не лечат автоматически, как заклинания детокс и расслабление: они дают возможность ещё раз выполнить проверку сопротивления и, в случае успеха, снимают эффект (паралич излечивается автоматически).

Что касается чёрной магии, то её эффекты можно получить из свитков, которые можно найти в магической лавке в городе.

Волшебные свитки		
Свиток	Цена	Эффект
Сияние	50М	2К огненного урона.
Заморозка	50М	2К урона холодом.
Шок	50М	2К электрического урона.

Свитки не так эффективны, как заклинания чёрной магии — они не наносят много повреждений и не всегда эффективны. Персонаж должен сделать успешную дальнобойную атаку против цели, чтобы свиток подействовал (дистанция равна 3"). Если атака успешна, то цель получает урон. Цель может сделать проверку сопротивления, и успех ополовинивает урон.

Свитки и зелья весят одну шестнадцатую стоуна. Зелья находятся в опечатанных флаконах в жидком состоянии и работают при приёме внутрь или наружу (единственный способ применения для зелья расслабления).

Свитки — это заклинания, написанные на пергаменте и опечатанные соответствующим специальным образом, обычно воском с оттиснутой волшебной руной. Свитки могут использовать только волшебники и следопыты. Печать свитка ломается, а свиток швырется в направлении противника. Свитки никто не читает в бою — они

написаны на особом волшебном языке, не предназначенном для этого. Сломанная печать высвобождает энергии заклинания, и свиток сгорает, пока летит к противнику, преобразуясь в огненный шар, разряд энергии или ледяной поток.

Алхимия и волшебное письмо

Алхимия — это практика приготовления зелий. Волшебное письмо — искусство создания свитков. Алхимию использует аббат, а волшебным письмом владеет колдун. Эти способности дают персонажам возможность создавать зелья и свитки из подручных материалов. Для создания требуется всего лишь пятая часть цены зелья или свитка (от 8 до 12 монет за зелье и только 10 монет за свиток). Создание предмета занимает время: только одно зелье или свиток могут быть созданы за день, да и то только в том случае, если персонаж не занят ничем другим — не путешествует, не сражается — только создаёт предмет.



Глава 2: Монстры и сокровища

Предыдущая глава описывала персонажей игроков и всё, что находится под их управлением. Эта глава предназначена для ведущих и описывает две важные вещи, нужные в каждом игровом мире. Монстры — это противники, которые встретятся персонажам на пути к их цели, а Сокровища — магические предметы, полезные в приключениях.

Монстры

В «Ретрофазе» подразумевается, что мир полон обширных диких земель, где обитают монстры. Оазисы порядка и безопасности немногочисленны и разделены, скорее всего представляя собой остатки пришедшей в упадок цивилизации. Герои, покидая города, встретятся с ужасными чудовищами практически везде. К счастью для этих героев, битвы с чудовищами приносят им очки опыта, которые сделают персонажей сильнее и позволяют лучше переживать опасные столкновения.

Параметры монстров

- **КХ — кубик хитов.** Кубики, которые кидаются, чтобы определить, сколько хитов у монстра. Бонус после этого числа указывает на добавочные очки, прибавляемые после броска. КХ определяет уровень монстра, а стало быть значение его Атаки в бою и Сопротивления особым атаками.
- **З — показатель защиты монстра.**
- **Д — показатель движения монстра в клетках или гексах.**
- **А — урон,** который монстр наносит удачной физической атакой. Множитель за этим числом говорит, что монстр может атаковать несколько раз за раунд.

Атака и Сопротивление

Атака — бонус к шансу монстра попасть в бою, в то время как сопротивление — бонус к шансу монстра избежать эффектов магии и прочих особых атак. Оба этих показателя зависят от КХ монстра, так что они приводятся тут, вместо того, чтобы записывать их в каждом описании монстра. В этой же таблице приводится **сложность** — параметр, определяющий трудность избегания особых атак чудовища. Он всегда рассчитывается как 8 + половина сопротивления монстра.

Параметры монстров			
КХ	Атака	Сопротивление	Сложность
1 — 3	+0	+0	8
4 — 6	+1	+0	8
7 — 9	+2	+1	8
10 — 12	+3	+1	8
13 — 15	+4	+2	9
16 — 18	+5	+2	9
19 — 21	+6	+3	9
22 — 24	+7	+3	9
25 — 27	+8	+4	10
27 — 29	+9	+4	10
30+	+10	+5	10

Дыхание: некоторые существа обладают подобной спецатакой. У дыхания есть область (как у заклинания), но не дальность, поскольку центр дыхания всегда устанавливается на применяющем его существе. Монстр всегда неуязвим для собственного дыхания.

АДАМАНТОПАХА

КХ: 30 З: 12 Д: 4" (2") А: 4К × 3

Адамантопаха, она же драконочерепаха — одно из крупнейших и страшнейших созданий. На её фоне большинство драконов выглядят крошечными, а её панцирь прочнее стали. Это морское создание (и оно движется по земле с половинной скоростью). Её губительное дыхание, используемое трижды в день — облако раскалённого пара, наносящий урон, равный текущим хитам адамантопахи (удачное сопротивление сокращает урон вдвое) всем существам в 3" от монстра.

• АРИМАН, ГУБИТЕЛЬНЫЙ ГЛАЗ

КХ: 18 З: 10 Д: 6" А: 4К

Гигантский вариант летающего глаза, Ариман куда более опасен. Он не просто парализует взглядом — любой, кто столкнулся с ним взглядом, должен кинуть сопротивление или умереть. Как и меньшие сородичи, Губительный глаз напоминает огромное глазное яблоко с кожистыми крыльями и зубастой пастью с парой крошечных лапок под ней. Он неуязвим для магии смерти и применяет заклинания как волшебник 12-го уровня.

БАНЬШИ

КХ: 5 З: 11 Д: 5" А: 1К

Неупокоенный дух злой эльфийки, выглядящий как прозрачная, костлявая эльфийка в саване. Баньши может издавать вой, который действует как *страх* трижды в день и как *смерть* раз в день. Баньши — магические создания, так что получают бонус +2 к Сопротивлению (и Сложность сопротивления их вою равна 9, а не 8). Баньши получают вред только от заклинаний или мифрилового либо магического оружия.

ВАСИЛИСК

КХ: 6 З: 8 Д: 4" А: 1К

Василиск — огромная пернатая ящерица, взгляд которой обращает в камень. Раз в раунд, вдобавок к укусу, василиск может попробовать обратить в камень одно существо в поле зрения. Бросок сопротивления требуется, чтобы избежать окаменения. Если персонажи пытаются отводить глаза, когда сражаются с василиском, то получают -2 к атакам, но +2 к броскам сопротивления от окаменения.

ГИГАНТСКАЯ ЛЕТУЧАЯ МЫШЬ

КХ: 2 З: 7 Д: 6" А: 1К

Это огромная летучая мышь-вампир, чей укус усыпляет жертв. Существо, укушенное мышью, должно успешно бросить сопротивление или уснуть, после чего летучая мышь продолжит сосать кровь, вытягивая 1К хитов в раунд. Этот урон не пробуждает жертву, но любой другой удар разбудит.

ЧЁРНЫЙ ПУДИНГ

КХ: 10 З: 7 Д: 2" А: 3К

Чёрный пудинг — огромная лужа кислотной слизи, живущая под землёй и разъедающая плоть, дерево и даже металл, но не камень. Пудинг может ползать по стенам и потолку, а также пробираться сквозь узкие щели. Только огонь наносит ему урон; он

неуязвим для льда, но молния или удар оружия заставляют его распасться на пять маленьких пудингов с КХ 2 и А 1К у каждого. Дальнейшие атаки молнией или оружием заставляют делиться и меньшие пудинги!

МЕРЦАЮЩИЙ ПЁС

КХ: 6 3: 8 Д: 5" А: 1К

Мерцающий пёс – собака из страны фей, способная применять на себя *иллюзию* каждый час, создавая 1/2 К+1 (то есть от 2 до 4) своих призрачных копий, которые принимают физические атаки и рассеиваются, получив удар. Мерцающие псы обычно дружелюбны героям и враждебны другим монстрам (особенно кзурлам).

СПОРА-БОМБА

КХ: 1 3: 7 Д: 3" А: 1/2 К

Спора-бомба – полумозаичное чудовище, парящий шар, напоминающий светящуюся оранжевую хэллоуинскую тыкву, с огненной гривой, что мерцает над его головой как запал. Эта тварь наполнена лёгким горючим газом, и летает за счёт него. Она бездумно кидается на живых существ, пытаясь укусить их своей растягивающейся зубастой пастью. Атака споры-бомбы наносит небольшой урон, но если тварь убита, то она взрывается (2" область), нанося всем рядом 6К огненного урона (бросок сопротивления ополовинивает урон).

БАГБИР

КХ: 3+1 3: 8 Д: 5" А: 1К(+1)

Багбиры, Гноллы и Хобгоблины – крупные гоблины, которые ходят выпрямившись, как люди, и не боятся солнца. Обученные бою, они получают +1 к урону, если сражаются каким-нибудь оружием. Багбиры выведены, чтобы служить разведчиками, так что они могут бегать на большие дистанции, не уставая, и получают Маскировку 3.

КАТОБЛЕПАС

КХ: 8 3: 9 Д: 5" А: 2К

Быкоподобное создание в железной чешуе. Его дыхание (область 2", применяется трижды в день) — это облако, превращающее жертв в камень, если те не выкинут сопротивление.

КЕНТАВР

КХ: 4 3: 8 Д: 6" А: 1К(+1)

Волшебные гибриды с торсом человека на теле лошади. Без оружия кентавры сражаются копытами на 1К урона. С оружием они получают +1 к урону. С копьями кентавры получают также +1 к попаданию.

ГИГАНТСКАЯ МНОГОНОЖКА

КХ: 2 3: 8 Д: 4" А: 1Д-1

Метровой длины многоножка с громадными мандибулами и ядовитым укусом. Жертва укуса должна сделать проверку сопротивления (с бонусом +1, поскольку яд относительно слаб) или получать по 2 урона каждый раунд, пока яд не будет нейтрализован.

• ХАОС, КОРОЛЬ ДЬЯВОЛОВ

КХ: 40 3: 16 Д: 8" А: 10К × 2

"Финальный босс" «Ретрофазы» обычно какой-нибудь ужасный владыка демонов. Хаос – пример подобного монстра, поскольку в каждом мире величайший злодей свой. Хаос выглядит как огромный, покрытый золотой чешуёй демон, с когтистыми руками, раздвоенными копытами и крыльями летучей мыши. Его магические способности уникальны, так что он может применять любое заклинание в игре дважды в день, неважно, относится ли

оно к белой или чёрной магии. Его дыхание (область в 5", применяется пять раз в день) наносит такой урон, сколько хитов осталось у Хаоса (удачный бросок сопротивления с -2 сокращает урон вдвое). Хаос также может призывать 1-6 дьяволов сколько угодно раз в день, если не будет делать ничего иного в этом раунде. Он неуязвим для магии смерти.

ХИМЕРА

КХ: 9 3: 9 Д: 4" (8") А: 1К × 3

Странное магическое создание с тремя головами – козлиной, львиной и драконьей – и телом, сочетающим черты всех трёх. Драконьи крылья позволяют химерам летать (с удвоенной скоростью). Вместо атаки драконья голова может выдыхать пламя (трижды в день) на 4К урона (область в 2", бросок сопротивления ополовинивает урон).

КОКАТРИС

КХ: 5 3: 7 Д: 8" А: 1К

Похожий на помесь ящерицы с петухом, кокатрис – свирепая птица с острым клювом и волшебной силой, превращающей врагов в камень. Любое существо, клонущее кокатрисом, должно пройти сделать бросок стойкости или превращается в камень.

КЭУРЛ

КХ: 6 3: 8 Д: 6" А: 1К × 2

Чужеродный зверь, похожий на шестиногую кошку с парой щупалец, растущих из плеч, кэурл постоянно создает иллюзию-обманку, которая показывает его в нескольких футах от того места, где он находится. Из-за этого каждая удачная атака оружием по кэурлу имеет 2 шанса из 6 оказаться промахом. Кэурл также получает бонус +1 ко всем броскам сопротивления. В бою он атакует своими щупальцами с костяными шипами на конце.

УМЕРТВИЕ

КХ: 4 3: 8 Д: 4" А: 1К-1

Злые духи из могильных курганов, умертвия – оживлённые трупы, высасывающие жизнь прикосновением. Атака умертвия наносит урон и вытягивает 1-2 очка силы. Тот, чья сила стала равна -1 из-за атаки умертвия, умирает и встаёт в виде нового умертвия следующей ночью. Те, кто смог пережить сражение, восстанавливают силу по 2 очка за ночь. Умертвиям можно повредить только заклинаниями и магическим или мифрильным оружием.

ДЕМОН

КХ: 21 3: 11 Д: 6" А: 5К × 2

Дух-нежить чистого зла и тьмы, он выглядит как огромный призрак, человеческих пропорций, но четырёх метров ростом. Демон состоит из чистой тени, столь тёмной, что глядеть на него больно глазам. Прикосновение демона смертельно ядовито, так что существо, получившее удар демона должно кинуть сопротивление или быть отравлено, теряя по 5 хитов в раунд, пока яд не будет нейтрализован. Демон может использовать все эти заклинания по разу в день: *замешательство*, *тьма*, *смерть*, *рассеяние*, *ускорение*, *удержание*, *боль*, *скверна* и *невидимость*. Урон демонам наносит только магическое оружие, более мощное, чем мифрильное (то есть оружие с бонусом +2 или более).

ДЬЯВОЛ

КХ: 20 3: 10 Д: 5" А: 5К × 2

Крупный, краснокожий демон с кожистыми крыльями, состоящий из огня и тени. В бою он орудует огненным мечом и хлыстом-молнией. Любой, кто стоит в пределах 1" от дьявола, получает 3К урона от вихря тьмы и пламени, окружающего эту тварь. Дьявол неуязвим для заклинаний *огня* и *взрыва* (в отличие от демона, дьявол – не нежить), но

получает удвоенный урон от *льда*. Дьяволы отчасти стойки к магии и прочим спецатакам, получая бонус +2 к броскам сопротивления (итого их бросок равен +5, а Сложность сопротивления их заклинаниям равна 10) дьявол может применять заклинание *огня* сколько угодно раз в день и *огня*3 – один раз.

ДЖИНН

КХ: 7+3 З: 8 Д: 5" (10") А: 2К

Воздушные духи, способные на истинные чудеса магии. В их власти создавать совершенные иллюзии и даже настоящее вещество без ограничений, а также становиться бесплотными. Когда джинн летит, он движется со скоростью 10". Трижды в день джинн может обращаться в вихрь (диаметром 3"). В этом облике он автоматически уносит прочь любое существо с 1 КХ или меньше и наносит 2К урона прочим существам в вихре (успешное сопротивление ополовинивает урон).



ДРАКОН

КХ: 7 З: 9 Д: 5" (10") А: 2К × 3

У этих самых зловещих из мифических чудовищ столько видов, что перечислить все их невозможно. Молодые драконы имеют 7КХ, но ходят слухи про драконов старше, больше и умнее, КХ которых вдвое, а то и втрое больше. (На самом деле старые драконы имеют КХ 14, З 11, Д 6" и А 4К × 3. Древние драконы имеют КХ 21, З 13, Д 7" и А 6К × 3). В полёте драконы движутся с удвоенной скоростью. Они разумны и весьма умны, способны говорить и применяют заклинания чёрной магии как волшебники уровня, равного их КХ. Все драконы также имеют опасное дыхание, которое они могут использовать трижды в день, и которое наносит урон равный хитам дракона (бросок сопротивления ополовинивает урон). Область дыхания зависит от возраста дракона: 2" для молодого, 3" для старого, 4" для древнего.

Обычные разновидности драконов имеют разные цвета, каждый со своим видом дыхания. Чёрные драконы дышат кислотой, синие – молнией, зелёные – ядовитым газом, красные – огнём, белые – холодом. Мудрейшие и сильнейшие, золотые драконы могут дышать как огнём, как красные, так и газом, как зелёные (но всё ещё ограничены тремя применениями в день). Золотые драконы также могут применять заклинания не только чёрной, но и белой магии (хотя знают не больше заклинаний, чем любой дракон того же КХ), а сверх того могут превращаться, принимая облик человека или возвращаясь в драконью форму в любой момент. Чёрные, зелёные и красные драконы обычно злы и жестоки. Синие и белые просто жадны и эгоистичны, но не злонамеренны. Золотые драконы добры и обычно готовы помочь людям и их союзникам.

КАРЛИК

КХ: 2 3: 8 Д: 4" А: 1К+1

Типичный воин-карлик. Более умелые воины могут иметь больший КХ или даже уровни, как персонажи. Все карлики получают +1 к броскам сопротивления и могут видеть в темноте на 8" (40 футов).

ЭЛЕМЕНТАЛЬ

КХ: 8 3: 9 Д: 6" А: 2К

Элементали – существа одной из стихий: воздуха, воды, земли или огня. Обычный элементаль имеет 8 КХ, но встречаются и большие версии с 12, 16 или даже 20 КХ. Все элементали могут принимать облик своей стихии.

Воздушные элементали летают со скоростью 12" и могут становиться вихрем, 3" в диаметре, который автоматически уносит прочь любое существо с 1 КХ или меньше и наносит 2К урона прочим существам в области (успешный бросок сопротивления ополовинивает урон).

Земляные элементали имеют облик человекоподобной глыбы. Их сила такова, что они наносят урон на 1К больше, и они могут сокрушать стены за 2К раундов.

Огненные элементали могут оборачиваться столбами пламени диаметром 2", которые наносят 2К урона существам (удачный бросок сопротивления ополовинивает урон) и поджигают всё горючее в области.

Водные элементали могут становиться огромными водоворотами, которые топят всех существ с 1 КХ или меньше или наносят всем прочим урон 2К (сопротивление ополовинивает). Водные элементали могут плавать со скоростью 12" и переворачивать корабли за 2К раундов.

ЭЛЬФ

КХ: 2 3: 7 Д: 5" А: 1К

Это обычный эльфийский воин. Более опытные эльфы могут иметь добавочные КХ или даже уровни. Эльфы могут видеть в темноте на 8" (40 футов) и получают бонус +1 к попаданию стрелковым оружием.

ОГНЕЖУК

КХ: 1+2 3: 8 Д: 5" А: 2К

Эти неразумные гигантские жуки – хищники. На их телах есть три круглых органа, которые светятся словно факелы. Если вырезать эти железы, они продолжают светиться целый день.

ЛЕТАЮЩИЙ ГЛАЗ

КХ: 9 3: 8 Д: 5" А: 2К

Это странное создание похоже на гигантское глазное яблоко, которое удерживают в воздухе кожистые крылья. Под глазом находится зубастая пасть и пара маленьких, почти бесполезных лапок. Эти создания хищны и они могут атаковать взглядом раз в раунд (это не считается за физическую атаку в раунде). Существо, попавшее под взгляд, должно кидать сопротивление или оказывается парализовано на 2К раундов.

Есть несколько вариантов летающих глаз, включая подводный вариант, он же "око глубин", и Губительного глаза, гигантского прародителя вида.

ГОРГУЛЬЯ

КХ: 4+2 З: 8 Д: 6" А: 1К × 2

Статуи, оживлённые магией. Горгульи не слишком разумны и обычно им поручают простые задачи, вроде охраны конкретного места. Они могут летать. Каменные тела горгулий поражаются только заклинаниями, мифрильным или магическим оружием.

ЖЕЛАТИНОВЫЙ КУБ

КХ: 4 З: 6 Д: 3" А: 1К+1

Десятифутовый куб полупрозрачной цитоплазмы, это тварь ползает по узким коридорам подземелий почти бесшумно и незаметно (её Бесшумность равна 4). Ползая, она собирает падаль, чтобы переварить, хотя металл не растворяется и остаётся висеть в прозрачном кубе. Желатиновые кубы кислотны, и их прикосновения наносят урон, а также парализуют жертв на 3К раундов, если те не выкинут бросок сопротивления.

УПЫРЬ

КХ: 3 З: 7 Д: 5" А: 1К × 2

Разумный и злобный вариант зомби, который питается плотью (особенно мозгами) живых и охотится, будто дикий зверь. Когти упыря выделяют парализующий яд: атакованный им должен сделать бросок сопротивления или быть парализован на 4К раундов.

ПРИЗРАК

КХ: 15 З: 12 Д: 4" А: 2К

Призрак похож на духа, но куда сильнее. Это неупокоенная душа смертного, при жизни обратившегося ко злу. Призраки ненавидят живых и пытаются извести и мучить их всеми силами. Призраки неуязвимы для обычного и мифрильного оружия, но поражаются заклинаниями и волшебным оружием с бонусом +2 и лучше. Призраки могут применять следующие заклинания по разу в день: *сон*, *тьма*, *смерть*, *огонь2* и *скверна*. Призрак также может атаковать взглядом раз в раунд, заставляя жертву кидать сопротивление или быть парализованной на 3К раундов.

ВЕЛИКАН

КХ: 8 З: 8 Д: 5" А: 3К

Ещё одни существа из сказок, великаны похожи на огров, но больше их. Обычные великаны грубы и несдержанны, обожая терроризировать людские деревни, забирая то (или тех) что им приглянется и притесняя "недомерков". Есть, однако, мифические великаны, которые больше и умнее.

Йотуны: стихийные великаны из северной мифологии, великаны мороза и огня, туч и камня. Эти великаны имеют до 16 КХ (З 9, Д 6", А 5К). Они любят соревноваться в перекидывании огромных камней на расстояние (в бою это особая атака с дальностью 9" и областью 1", наносящая 3К урона. Бросок атаки не требуется, но цель может ополовинить урон удачной проверкой сопротивления). Йотуны строят огромные залы, полные отличного оружия и прочих сокровищ. Стихийные великаны не получают урона от своей стихии, но получают удвоенный урон от противоположной. Огненные йотуны стойки к огню и уязвимы для холода, морозные – наоборот. Точно так же облачные йотуны не боятся молний, но уязвимы для кислоты, в то время как для каменных верно обратное.

Титаны: эти создания ещё больше йотунов и обладают почти божественной силой. Они связаны с дикими силами природы – океанами, горами, бурями, солнцем – и имеют КХ 24 (З 10, Д 7", А 7К). Титаны могут применять белую магию как монахи уровня, равного их КХ.

ГНОМ

КХ: 1 3: 7 Д: 4" А: 1К

Малый народец, родичи людей. Проворные и атлетичные в молодости, к старости они становятся слабыми и толстыми. Гномы получают +1 к стойкости и стрелковым атакам, но так как они низкорослы, то могут использовать только небольшое оружие.

ГОБЛИН

КХ: 1 3: 7 Д: 5" А: 1К

В разных местах гоблинов зовут по разному – орки, бесы, гремлины, бакемоно. Это мерзкий народ искажённых эльфов, злобных до глубины их подлых сердец. Гоблины – пушечное мясо для любого Тёмного властелина. Они ненавидят солнечный свет (он мучает и ослабляет их, обеспечивая штраф к атакам -1), а обожают взрывчатку и военные машины. Гоблинские вожди и короли (обычно зовущиеся "Великими гоблинами") имеют КХ 2 и больше, или даже уровни. Крупные гоблины – багбиры – происходят от смешения крови гоблинов и орков.

ГОЛЕМ

КХ: 4 3: 7 Д: 4" А: 1К

Неразумная статуя, созданная из чего-то прочного и оживлённая магией. Параметры даны для голема плоти, ужасного создания из собранных вместе кусков трупов. Других големов делают из более прочных вещей. Все они неуязвимы для обычного оружия и поражаются только заклинаниями и мифрильным или магическим оружием.

- **Глиняный голем:** КХ 8; 3 8; Д 5"; А 2К.
- **Каменный голем:** КХ 12; 3 9; Д 5"; А 3К.
- **Бронзовый голем:** КХ 16; 3 10; Д 6"; А 4К.
- **Железный голем:** КХ 20; 3 11; Д 6"; А 5К.
- **Адамантиновый голем:** КХ 24; 3 12; Д 7"; А 6К.

ГОРГОНА

КХ: 5 3: 7 Д: 4" А: 1К

Ужасное создание из мифов, женщина с извивающимися змеями вместо волос, чей взгляд обращает мужчин в камень. У горгон нет ног, вместо них их тело оканчивается змеиным хвостом. Встретившийся взглядом с горгоной должен сделать проверку сопротивления или превратиться в камень (как и в случае с василиском, персонажи могут отводить глаза, получая -2 к атакам по горгоне, но +2 к проверкам сопротивления). Помимо атаки взглядом, горгоны используют оружие – большинство предпочитает лук и стрелы, но в ближнем бою они используют копья, мечи или кинжалы. В рукопашной горгона делает две атаки в раунд – оружием и змеями-волосами, которые не наносят урона, но отравляют. Укушенный змеями горгоны должен пройти проверку сопротивления или оказывается отравлен, получая по 3 урона в раунд, пока яд не будет нейтрализован.

СЕРАЯ СЛИЗЬ

КХ: 3+3 3: 7 Д: 1" А: 2К

Лужа кислотной слизи, внешне почти неотличимая от мокрого камня. Она атакует, выдвигая отростки, которые наносят 2К урона, после чего слизь приклеивается к жертве, продолжая наносить 2К урона каждый раунд. Серая слизь неуязвима для огня и холода, но молнии и оружие поражают её нормально.

ЗЕЛЁНАЯ СЛИЗЬ

КХ: 2 3: 6 Д: 1" А: 1К

Слабейшая форма слизи, зелёная слизь – лужа хищной протоплазмы. После удачной атаки её отростки приклеиваются к жертве, продолжая наносить 1К кислотного урона, пока зелёная слизь не будет убита. Зелёная слизь неуязвима для всех атак, кроме огня, но заклинание Детокс убивает её сразу.

ГРИФОН

КХ: 7 3: 8 Д: 8" А: 1К × 3

Могучее создание с львиным телом, но головой и крыльями орла. Хотя грифоны злобны и вспыльчивы, их можно выдрессировать для роли верхового животного.

ГАРПИЯ

КХ: 3 3: 7 Д: 6" А: 1D × 2

Гарпии, они же сирены, выглядят как помесь женщины и стервятника. Часть из них похожа на отвратительных старух, часть молода и привлекательна. Пение гарпий очаровывает: существа в пределах 9" от поющей гарпии должны сделать проверку сопротивления или заворуженно стоят и вслушиваются в песню, ничего не делая 4К раундов.

АДСКИЙ ПЁС

КХ: 5 3: 8 Д: 5" А: 1К

Огнедышащая собака с чешуйчатой шкурой. Адские псы могут выдыхать пламя сколько угодно раз в день. Такой выдох наносит 3К урона (сопротивление ополовинивает) в области 1". Среди адских псов порой попадаются трёхглавые церберы с 7 КХ и тремя атаками в раунд (любая из голов может выдыхать пламя вместо атаки).

ГИППОГРИФ

КХ: 4 3: 7 Д: 8" А: 1К × 3

Монстр с телом лошади, но головой и крыльями огромного орла. Гиппогрифы – агрессивные хищники, но, как и грифонов, их можно выдрессировать для верховой езды.

ЛОШАДЬ

КХ: 3 3: 7 Д: 7" А: 1К×1

Люди и эльфы используют лошадей для верховой езды. Гномы и карлики предпочитают пони (КХ 2, Д 6", А 1/2 R). Эти же характеристики можно использовать и для более необычных ездовых животных, вроде больших нелетающих птиц, огромных подземных ящеров или жуков.

ГИДРА

КХ: 9 3: 8 Д: 5" А: 1К × 9

Огромные девятиглавые ящеры, гидры очень трудноуязвимы из-за своей регенерации. Каждые 5 очков урона, полученные гидрой, убивают одну её голову, сокращая число атак монстра. Однако, если урон нанесён не огнём, гидра восстанавливает по 2 хита в раунд.

ИФРИТ

КХ: 10 3: 9 Д: 5" (10") А: 2К

Злобный джинн из пламени. Ифрит может летать с удвоенной скоростью и колдовать *огонь* (сколько угодно раз в день) или *огонь2* (трижды в день). Сами ифриты неуязвимы для огня.

КАЛИДА

КХ: 5 3: 8 Д: 5" А: 1К+1 × 3

Злобное лесное чудовище, похожее на огромного медведя с тигриной головой и когтями. Если калида попадает двумя атаками в раунд по одному врагу, она может попытаться ухватить и попробовать разорвать его, нанося добавочные 2К урона.

ПЧЕЛА-УБИЙЦА

КХ: ½ 3: 7 Д: 6" А: 1/2 К

Громадные родичи обычных пчёл, эти чудовищные насекомые имеют ядовитые жала. Любое существо, получившее атаку пчелы-убийцы, должно сделать проверку сопротивления или будет отравлено и начнёт терять по 1 хиту в раунд, пока яд не будет нейтрализован. Пчёлы-убийцы обычно населяют туннели рядом с их ульем. В улье, как правило, можно встретить матку с КХ 2 и 1-6 её стражей с 1 КХ. Мёд пчёл-убийц обладает слабыми магическими свойствами; если съесть его, не вынося из улья, он лечит 1К хитов.

• КРАКЕН, УЖАС ГЛУБИН

КХ: 32 3: 13 Д: 7" А: особая

Колоссальный кальмар, огромный настолько, что может глотать корабли целиком, разумный и жестокий. Морской дьявол, кошмар моряков. Кракен может атаковать одиннадцать раз в раунд, восемь раз щупальцами, наносящими 2К урона, дважды длинными "руками" на 3К урона (и заставляющими проверять сопротивление или быть парализованным на 2К раундов) и один раз своим жутким клювом, наносящим 6К урона. Существа, поражённые щупальцами, также должны делать проверки сопротивления или подтягиваются на 3" к клюву. Трижды в день кракен может выдыхать облако пара (область 3"), наносящее столько урона, сколько у него хитов (сопротивление ополовинивает). Кракен неуязвим для льда и магии смерти, но сопротивляется молниям со штрафом -2.

• ЛИЧ, ВЛАДЫКА НЕЖИТИ

КХ: 24 3: 11 Д: 5" А: 1К+2

Самая могущественная нежить в мире, мумифицированный колдун, который сохранил все свои способности к чёрной магии. Лич применяет заклинания чёрной магии как колдун 24-го уровня. Его прикосновение не только наносит урон, но и заставляет жертву кидать сопротивление или быть парализованной на 3К раундов. Лич неуязвим для заклинаний 4-го уровня и ниже, а также обычного и мифрильного оружия (только оружие с бонусом +2 и больше наносит ему урон).

ЧЕЛОВЕКОЯЩЕР

КХ: 2+1 3: 8 Д: 3" (5") А: 1К+1

Гуманоидные рептилии, дикие и варварские, обитающие болотах. Они движутся на 3" на суше и 5" в воде.

• МАРИЛИТ, ПРЕДВОДИТЕЛЬНИЦА АДСКОГО ПЛАМЕНИ

КХ: 28 3: 12 Д: 6" А: 3К × 6

Генерал адских армий, Марилит – громадный дьявол, похожий на шестирукую женщину со змеиным хвостом вместо ног. В каждой руке Марилит держит разное оружие, наносящее 3К урона. Марилит может применять заклинание *огонь*2 неограниченно и *огонь*3 трижды в день. Марилит неуязвима для огня и магии смерти, но сопротивляется льду со штрафом -2. Как могучее адское создание, она неуязвима для заклинаний 1-го и 2-го уровня.

ЧЕЛОВЕК

КХ: 1 3: 8 Д: 5" А: 1К

Это параметры обычного человеческого солдата или разбойника. Более сильные люди могут иметь добавочные КХ или даже уровни. Обычные, мирные люди (считая детей и стариков) имеют КХ 1/2 (1-3 хита).

МАНТИКОРА

КХ: 6+2 3: 8 Д: 6" А: 1К+1 × 2

Лев с крыльями летучей мыши, человеческим лицом и хвостом, ошестинившимся шипами. Вблизи мантикора атакует когтями и зубами, а издали запускает шипы из хвоста. Когда мантикора атакует с дистанции, она может делать только одну атаку в раунд (урон 1К), но её дальность 7". У мантикоры на хвосте шесть шипов.

РУСАЛКА

КХ: 2 3: 7 Д: 6" (3") А: 1К

Морской народ (они же русалки) – морские родичи людей и эльфов, существа с рыбьим хвостом вместо ног. Русалки быстро плавают, но по суше передвигаются с половинной скоростью. Они могут дышать и в воде, и на воздухе. Как и прочие гуманоиды, они могут иметь добавочные КХ или уровни.

МИНОТАВР

КХ: 6 3: 7 Д: 5" А: 1К × 2

Жестокие и туповатые, минотавры похожи на крупных людей с бычьими головами. Несмотря на общую недалёкость, минотавры наделены врождённым чувством направления, а также получают +1 к атаке, когда используют оружие ближнего боя.

МУМИЯ

КХ: 7 3: 9 Д: 3" А: 2К

Иссохший труп в погребальных пеленах, мумия может применять заклинания *боли* и *страха* трижды в день (каждое). Прикосновение мумии ядовито: жертва должна проверить сопротивление, или получать по 3 урона в раунд, пока яд не будет нейтрализован. Мумия уязвима только для огня и магического или мифрильного оружия.

НИМФА

КХ: 2 или 3 3: 6 Д: 5" А: 1К×1

Духи природы, обычно женские и очень красивые (мужчины-нимфы, они же фавны или сатиры для земных разновидностей и тритоны для морских, относительно редки). Существует несколько разновидностей нимф.

Речные нимфы – наяды – встречаются чаще всего, и выглядят как прекрасные людские или эльфийские девушки. Они могут плавать и дышать под водой так же легко, как и на поверхности.

Лесные нимфы бывают двух видов – *дриады* и *гамадриады*. Дриады похожи на людей выше пояса, но ноги у них козьи. У них есть маленькие рожки на лбу. Гамадриады похожи на них, но четвероноги, напоминая кентавров (но с козьей частью вместо лошадиной).

Морские нимфы делятся на *нереид* и *океанид*. *Нереиды* похожи на русалок, но с двумя рыбьими хвостами вместо одного. Океаниды – ещё один вариант кентавров, но вместо тела лошади у них тело морского конька. Морские нимфы не любят покидать море и движутся по суше со скоростью 4".

Гамадриады и океаниды больше прочих нимф и имеют 3 КХ, а не 2. Все нимфы могут применять заклинание *замешательство* без ограничений, и это их основной способ защиты. Гамадриады и океаниды также могут применять *сон2* трижды в день.

ОХРЯНОЕ ЖЕЛЕ

КХ: 6 3: 7 Д: 1" А: 2К

Охряное желе – огромная амёба с кислотными псевдоподиями. Она уязвима для огня и холода, но когда поражается оружием или молнией, то разделяется на меньших амёб с КХ 2 и 1 К урона.

ОГР

КХ: 4+1 3: 8 Д: 4" А: 1К+2

Громадный, вонючий и волосатый гуманоид, тупой и крайне раздражительный. Огры – родичи багбиров, и, возможно, троллей и гоблинов. Огры и люди инстинктивно не любят друг друга, примерно как эльфы и гоблины.

ОНИ

КХ: 8+2 3: 9 Д: 5" А: 1К

Большой рогатый огр со способностями к магии, они может применять заклинания как волшебник 8-го уровня. Характер они варьируется от просто коварного до откровенно злобного.

ПЕГАС

КХ: 3 3: 7 Д: 10" А: 1К

Крылатый конь, способный летать с огромной скоростью, пегас добр и пуглив. Его не так-то просто выдрессировать на роль ездового животного.

ФАНТОМ

КХ: 12 3: 10 Д: 5" А: 2К

Бестелесная нежить, фантом выглядит похожим на баньши, хотя всегда носит с собой лампу и кинжал. Подобно духам и привидениям, фантомы могут проходить сквозь твёрдые предметы. Они могут применять *страх* сколько угодно раз и *смерть* трижды в день. Фантомы уязвимы только для заклинаний и мифрильного или магического оружия.

ПСИХОДЕМОН

КХ: 8 3: 8 Д: 5" А: 1К

Психодемон – кошмарное создание, гуманоид с головой моллюска, вокруг рта которого свисают четыре щупальца. Он обладает набором мощных пси-тантов. Психодемон может телепатически вводить жертв в гипноз (с точки зрения игровой механики это заклинания *сон* и *сон2*, применяемые неограниченно) , либо обрушивать на жертву в пределах 5" телекинетический удар на 4К урона (сопротивление ополовинивает). Психодемоны питаются мозгами, которые вынимают из черепов жертв своими щупальцами. Если психодемон успешно атакует незащищенное или по каким-то причинам беспомощное создание (например, усыпленное заклинанием сна), он может убить это существо в два раунда, вытащив его мозг.

ЛИЛОВЫЙ ЧЕРВЬ

КХ: 15 3: 9 Д: 3" А: 3К

Ужасный гигантский червь стофутовой длины, это чудовище пугает даже опытных искателей приключений. Укушенное червём существо должно кинуть выносливость или отравлено и теряет по 4 хита в раунд, пока яд не будет нейтрализован. Бросок 11 или 12 на атаке червя означает, что жертва проглочена целиком. Проглоченное существо получает по 3К урона в раунд, пока не будет освобождено из желудка червя, что возможно только после того, как он будет убит.

ГИГАНТСКАЯ КРЫСА

КХ: 1×1 З: 7 Д: 5" А: 1К

На каждые шесть гигантских крыс приходится один разносчик заразы. Укус подобной крысы слабо ядовит, так что жертва её укуса должна сделать бросок стойкости с +1, или терять по хиту в раунд пока яд не будет нейтрализован.

РЕВЕНАНТ

КХ: 18 З: 11 Д: 5" А: 1К × 3

Более сильная версия умертвия, злой дух, вселившийся в труп. Ревенанты поражаются только заклинаниями и магическим оружием, более мощным, чем мифрильное (то есть с бонусом +2 и выше). Прикосновения ревенанта ядовиты: любое существо, пострадавшее от его атаки, должно кинуть сопротивление или терять по 4 хита в раунд, пока яд не будет нейтрализован. Ревенант тих и незаметен (Бесшумность 3). Он может применять заклинание Тьмы трижды в день и по разу Скверну, Смерть и Ослепление.

КТЫРЬ

КХ: 2 З: 8 Д: 6" А: 1К+1

Эти огромные хищные мухи – мастера тихого нападения. Их навык бесшумности равен 4.

РУХ

КХ: 24 З: 8 Д: 10" А: 3К

Огромная хищная птица, способная унести слона в когтях. Когда рух атакует с воздуха, он может утащить с собой жертву, если выкинет 11 или 12 на броске атаки.

САХУАГИН

КХ: 2 З: 8 Д: 6" (4") А: 1К+1

Злобные рыболоды из глубин океана, сахуагины ненавидят жителей поверхности и их союзников, включая русалок. Сахуагины могут дышать воздухом примерно час, прежде чем начинают задыхаться. По суще они движутся медленней (4"), чем в воде. Их излюбленное оружие – сети, трезубцы и арбалеты.

САЛАМАНДРА

КХ: 7 З: 9 Д: 4" А: 2К

Саламандры – большие, ящероподобные создания из чистого пламени. Их прикосновение поджигает всё, что может гореть. В бою они кусают врагов (1К урона идёт от укуса, и 1К от жара), однако трижды в день могут выдыхать пылающую лаву, нанося урон 3К в радиусе 2". Саламандры разумны и могут говорить.

МОРСКОЙ ЗМЕЙ

КХ: 8 З: 10 Д: 7" А: 4К

Это параметры молодого морского змея. Старый змей имеет КХ 16, а древний змей из океанских глубин – 24 КХ. Морские змеи могут плавать и летать со скоростью 7". Они также могут выдыхать сгустки яда, которые наносят урон, равный хитам змея (сопротивление ополовинивает урон). Область этой атаки 1" и, в отличие от обычного дыхательного оружия, дальность 5" (то есть она не обязана иметь центром самого монстра). На броске атаки 12 (11-12 для старых змеев, 10-12 для древних) чудовище может заглатывать персонажей, шлюпки и даже целые корабли.

ТЕНЬ

КХ: 2+2 З: 7 Д: 5" А: 1К

Живая тень – злобное создание, высасывающее силу своих жертв. Это не нежить (и потому неуязвима для заклинания *взрыва*), хотя, как и нежить, нечувствительна к яду, параличу, сну и помрачению рассудка. Бестелесная тень поражается только мифрильным или магическим оружием. Прикосновение тени пробирает холодом до самых глубин души, нанося 1К урона и отнимает одно очко силы. Если сила существа опустилась до -1, оно превращается в новую тень. Если атаку тени удалось пережить, то сила восстанавливается по 3 очка за ночной отдых.

СКЕЛЕТ

КХ: 1 З: 7 Д: 5" А: 1К

Слабейшая форма нежити, лишённая воли и разума, и слепо исполняющая команды создателя.

ГИГАНТСКАЯ ЗМЕЯ

КХ: 4 З: 8 Д: 5" А: 1К

Гигантские змеи ядовиты. Жертвы их укуса должны выкинуть сопротивление или теряют по 3 хита в раунд, пока яд не будет нейтрализован.

ДУХ

КХ: 8 З: 9 Д: 6" А: 1К+1

Призрачное создание, черты которого повторяют его облик при жизни. Духи бесплотны и злобны. Им можно повредить только магией либо мифрильным или магическим оружием. Любое существо, атакованное духом, получает 2-7 очков урона и теряет 2 очка силы. Если существо ушло в минус по силе, оно превращается в духа следующей ночью. Если схватку удалось пережить, сила восстанавливается по единице за ночь.

ГИГАНТСКИЙ ПАУК

КХ: 3 З: 7 Д: 5" А: 1К

Укус гигантского паука ядовит. Укушенный должен сделать проверку сопротивления или теряет по 2 хита в раунд, пока яд не будет нейтрализован. Трижды в день гигантский паук может также плевать паутиной, которая даёт эффект как заклинание *замедления* на 3К раунда.

ФЕЯ

КХ: 1 З: 8 Д: 6" А: 1К×1

Крошечные феи бывают разных видов. Воздушные – пикси – выглядят как крошечные эльфы со стрекозиными крылышками. Водные – никси – похожи на зеленокожих гномов с перепончатыми конечностями и большими глазами, похожими на рыбы. Земные – кобольды – похожи на крошечных карликов с кожей гранитного оттенка и большими носами. Кобольды отличаются патологической тягой к возне со сложными механизмами и химикатами. Все три разновидности фей способны применять *невидимость* в любой момент. Некоторые из них идут дальше в изучении магии и становятся могущественными Волшебниками.

• ТИАМАТ, КОРОЛЕВА БУРЬ

КХ: 36 З: 14 Д: 8" (16") А: 8К × 3

Колоссальный семиглавый дракон, дух хаоса и разрушения. Дыхание Королевы бурь опустошительно, это могучий разряд молний, применяемый ей четырежды в день и поражающий область в 4". Урон равен количеству хитов Тиамат, удачный бросок сопротивления с -1 ополовинивает повреждения. Тиамат также может применять заклинания как монах или волшебник 30-го уровня (она знает 9 заклинаний на уровень, как заклинатель

30-го уровня, но они могут принадлежать как чёрной, так и белой магии). Она неуязвима для молний и магии смерти. Как и её демонические братья и сёстры Лич, Марилит и Кракен, Тиамат – помощница Хаоса, короля дьяволов. Также она давняя противница божественного Бахамута, старейшего и мудрейшего из золотых драконов.

ТРЕНТ

КХ: 9 3: 9 Д: 5" А: 3К

Пастыри дерев, знаменитые неспешностью тренты, выглядят как гигантские гуманоидные деревья. Неизвестно, кто древнее – они или эльфы; во всяком случае каждая из рас утверждает, что жила во времена, когда другой ещё не было. Тренты могут "пробуждать" обычные деревья, делая их яростными и воинственными. Пробуждённые деревья ("гворны" на языке трентов) имеют 6 КХ, 3 8, Д 3 и А 2К. Один трент может пробудить до трёх гворнов одновременно.

ТРОЛЛЬ

КХ: 6+3 3: 10 Д: 5" А: 4К

Массивные гуманоидные создания со шкурой, похожей на камень, и мозгами, не слишком-то от камня отличными. Считается, что тролли созданы в насмешку над трентами, и эти два народа ненавидят друг друга лютой ненавистью. В бою тролли сокрушают всё, до чего дотянутся или швыряются камнями (2К урона цели, дальность 5"). Попавший на солнечный свет тролль каменеет навеки.

НЕЖИТЬ

В эту категорию попадают скелеты, зомби, упыри, умертвия, баньши, привидения, мумии, духи, фантомы, призраки, ревенанты, демоны, вампиры и Лич. Нежить неуязвима для магии смерти, паралича, ядов, *сна* и *замешательства*. Они уязвимы для заклинания *взрыва* и сопротивляются с -2 заклинаниям *огня* и *святости*, но с +2 *льду* и *замедлению*. Нежить, более мощная чем упыри, также полубесплотна или вовсе бесплотна, поражаясь только магическим или мифрильным оружием.

ЕДИНОРОГ

КХ: 4 3: 9 Д: 8" А: 2К

Снежно-белая лошадь с витым рогом, единорог позволяет прикасаться к себе лишь чистой сердцем девственнице. Он может применять Прыжок, чтобы перенести себя (и всадницу) в безопасное место один раз в день.

ВАМПИР

КХ: 9 3: 9 Д: 5" (7") А: 1К+2

Вампиры – мощная нежить, возможно самая трудноуязвимая из всех. Они получают только половинный урон от холода и молний, и вред им наносит только магическое или мифрильное оружие. Вампиры регенерируют по 3 хита в раунд. Их удары наносят 3-8 очков урона и вытягивают 2 очка силы. Если цель сведена в отрицательную силу, то она умирает и встаёт как новый вампир. Если цели удаётся пережить стычку, она может восстанавливать силу по очку за ночной отдых. Вампир может превращаться в гигантскую летучую мышь, варга или бесплотный туман, и если вампир сведён в 0 хитов, он не погибает, а становится туманом и отступает в свой гроб. Раз за ночь вампир может призвать стаю из 3К гигантских летучих мышей или волков. Вампир может атаковать взглядом, раз в раунд, заставляя жертву выкинуть сопротивление или её воля оказывается подчинена вампирской, а жертва очарована. Одурманенная вампиром жертва не нападает на кровососа, но готова нападать на своих товарищей. Кроме этого, вампиры колдуют как волшебники 9-го уровня.

У вампиров, однако, есть слабости. Солнечный свет мгновенно убивает их; текущая вода убивает их за три раунда, если вампир погружён в неё. Вампиры бегут от запаха чеснока, зеркал и священных символов. Если вампир скрылся в своём гробу (днём или проиграв битву), его можно уничтожить, проткнув сердце деревянным колом и отрубив голову, либо если сжечь его вместе с гробом.

• ОРУЖИЕ, БОЕВАЯ МАШИНА ДРЕВНИХ

КХ: 50 З: 17 Д: 6" А: 12К × 2

Это единственное существо в игре, более сильное, чем Король дьяволов и прочие монстры-боссы. Оружие создано, чтобы уничтожать даже самые сильные группы героев. Возможно, главный злодей планирует пробудить его и выпустить в мир, а возможно, оно по сию пору патрулирует какие-то забытые руины, ожидая новых приказов от давно исчезнувших хозяев. Оружие выглядит как громадный металлический ящик, с шестью лапами и механической "головой". Боевая машина может атаковать напрямую, может стрелять ядерной плазмой (аналогичной заклинанию *сияния*) в неограниченных количествах, а может саморемонтироваться, как под эффектом заклинания *лечение*⁴ трижды в день.

ВОЛК

КХ: 2 З: 7 Д: 6" А: 1К

Обычные волки нападают на людей только если загнаны в угол или умирают от голода. Ниже приводятся куда более опасные разновидности:

Варги: существа почти вдвое крупнее обычных волков (КХ 4; З 8; Д 6"; А 2К) . Они крайне жестоки и довольно умны. Иногда они служат гоблинам как ездовые животные.

Вервольфы: заколдованные волки (КХ 8; З 9; Д 6"; А 3К), которые могут превращаться в людей. В облике волка укус вервольфа ядовит. Укушенный им должен кинуть сопротивление со штрафом -1 или теряет по 3 хита в ход, пока яд не будет нейтрализован. Погибший от яда вервольфа оживает через день в качестве нового вервольфа. Поразить вервольфа можно только заклинаниями либо мифрильным или магическим оружием.

ПРИВИДЕНИЕ

КХ: 6 З: 9 Д: 5" А: 1Д

Привидения – бесплотная нежить, выглядящая как тени укутанных в плащи людей. Поразить их можно только заклинаниями либо мифрильным или магическим оружием. Прикосновение привидения вытягивает 1-2 очка силы жертвы помимо простого урона. Если цель сведена в отрицательную силу, то она умирает и становится привидением на следующую ночь. Если цель пережила встречу, то утраченная сила возвращается по 2 очка за ночной отдых. Иногда привидения появляются верхом на кошмарах, призрачных конях (КХ 8; З 9; Д 6"; А 3К), которые на самом деле не являются ни нежитью, ни конями – это хищные рептилии, которые лишь выглядят похожими на лошадей.

ВИВЕРНА

КХ: 8 З: 9 Д: 4" (8") А: 2К × 2

Драконоподобные твари с парой задних ног и крыльями вместо передних. Хвост виверны завершается жалом вроде скорпионьего. Поражённая хвостом жертва должна кинуть сопротивление или теряет по 4 хита в раунд, пока яд не будет нейтрализован.

ЖЁЛТАЯ ПЛЕСЕНЬ

КХ: 2 З: 4 Д: 0" А: 1К

Колония опасных грибков, жёлтая плесень не атакует, но если прикоснуться к ней, наносит 1К кислотного урона. С шансом 50% она также выбрасывает облако ядовитых спор

в области диаметром 3". Все, кто вдохнули споры, должны проверить сопротивление с бонусом +1 или теряют по 2 хита в раунд, пока яд не будет нейтрализован.

ЗОМБИ

КХ: 2 3: 7 Д: 4" А: 1К+1

Оживлённый труп, бездумно исполняющий команды создателя. Зомби атакуют врагов кулаками; они медлительны, неуклюжи и всегда проигрывают инициативу в бою.

Волшебные сокровища

Помимо свитков и зелий, волшебные предметы в «Ретрофазе» известны как Сокровища, и они крайне редки. Как бы ни были опытны персонажи, они не смогут создать их сами. Знанием о том, как изготавливать Сокровища владели Древние, но оно давно утеряно. Большинство Сокровищ уникальны — в мире может быть несколько мифрильных мечей, но только один огненный. В конкретном игровом мире каждое Сокровище имеет своё имя, историю и предназначение.

Оружие

Волшебное оружие имеет те же ограничения по классу, что и обычное. Монах, к примеру, может использовать магический посох, но не волшебный меч. Всё волшебное оружие даёт бонус (+1 и выше) к атаке персонажа, а также легче обычного вдвое. Так, к примеру, мифрильный меч весит только одну восьмую стоуна.

Мифрильное оружие

Оружие из мифрила даёт +1 к атаке и позволяет поражать большинство (но не всех) магических и бестелесных созданий. Чаще всего попадаются мифрильные мечи, но любое оружие может быть изготовлено из этого лёгкого серебристого металла, даже луки или посохи. Создание оружия из мифрила — таинственное и сложное искусство, которым когда-то владели эльфы и карлики, но ныне секрет давно забыт. Тем не менее, мифрильное оружие куда обильнее прочих волшебных сокровищ. Тайники и сокровищницы древних владений карликов и эльфов до сих пор могут скрывать множество мечей, копий, ножей, булав и луков из этого материала.

Мечи-погибели

Известно пять этих мечей, выкованных древними эльфийскими кузнецами в былые эпохи. Каждый меч-погибель может служить просто волшебным мечом (+1 к атаке), но этот бонус удваивается, когда хозяин меча сражается против определённых созданий.

Мечи-погибели	
Оружие	Становится +2 против...
Коралловый меч	...морских созданий
Драконий меч	...драконов, морских змеев, виверн
Великаний меч	...великанов, огров, троллей
Меч оборотней	...волков, варгов, вервольфов
Рунический меч	...заклинателей

Огненный меч

Тяжёлый длинный меч с бронзовыми украшениями зачарован древним колдовством карликов. Его клинок охвачен пламенем, которое не обжигает хозяина. Огненный меч

считается мечом +1 в обычных условиях, но когда его владелец атакует нежить или созданий холода, бонус к атаке вырастает до +2.

Посох силы

Боевой посох из тёмного и прочного дерева, который светится зеленоватым светом. Магическая сила этого посоха даёт бонус +2 к атаке.

Ледяной меч

Ятаган из прозрачного льда, обжигающе холодный на ощупь и не тающий из-за древнего заклęcia. Обычно ледяной меч даёт бонус +2 к атаке, но против огненных созданий бонус растёт до +3.

Бурлатный меч

Меч +2 с гибельным заклüтием на клинке. Когда его владелец выкидывает две шестёрки на атаке, цель мгновенно лишается головы и умирает (если, конечно, у неё есть голова, которую можно срубить).

Солнечный меч

Этот золотой меч сияет ярким светом. Солнечный меч обычно является клинком +2, но против нежити и существ чистого зла (дьяволов и демонов) бонус растёт до +3.

Легендарное оружие

Редчайшие и сильнейшие образцы оружия дают бонус к атаке +3 против всех врагов. Все они имеют свои имена, вошедшие в легенды. Экскалибур (адамантиновый меч +3), Валькирия (пика из слоновой кости +3) и Катана Масамуна (меч +3 из булатной стали) самые известные из них.

Зачарованное оружие

Немногочисленные образцы оружия содержат в себе заклинания, которые может высвободить воля хозяина. Они требуют, чтобы хозяин был обучен владеть подобным типом оружия, так что с зачарованным мечом сможет управляться Боец или Вор, но не Монах или Волшебник. Заклüченное в оружии заклинание может быть выпущено раз в день, плюс ещё раз за пять очков воли или интеллекта хозяина, в зависимости от того, заклинание белой магии это или чёрной. Естественно, что зачарованное оружие также заколдованно и даёт бонус на атаку.

Зачарованное оружие			
Оружие	Бонус	Заклинание	Атрибут
Целебный посох	+1	Аура	Воля
Топор света	+2	Взрыв	Воля
Огненный посох	+2	Огонь2	Интеллект
Теневая рапира	+2	Иллюзия	Воля
Посох волшебника	+2	Замешательство	Интеллект
Молот Тора	+2	Разряд2	Интеллект
Меч зловония	+2	Скверна	Интеллект

Магические доспехи

Как и волшебное оружие, эти доспехи редки, уникальны и бесценны. Они выкованы в былые эпохи с помощью ныне забытых приёмов. Волшебные доспехи дают бонус к защите хозяина выше обычного и весят лишь половину от веса обычных доспехов. Из-за этого действовать в них проще, так что волшебная кольчуга не накладывает штрафов на Маскировку и Атлетику, а волшебные латы дают штраф только -1. Учитывайте, что как и волшебное оружие, волшебные доспехи доступны лишь персонажам подходящих классов.

Мифрильная броня

Щиты, кольчуги и латы могут быть выкованы из мифрила. Подобная броня даёт +1 к защите, так что мифрильный щит добавляет к защите 2, мифрильная кольчуга даёт защиту 9, а латы 10.

Защитные браслеты

Творения волшебного искусства былых времён, ещё до того, как эльфы пришли в мир, защитные браслеты спасают своего владельца не хуже доспехов. Эффекты браслета и настоящей брони не складываются (только лучшее идёт в счёт), но бонус от щита применяется к результату, и персонажи всех классов могут носить браслеты. Учтите, что каждый следующий тип браслета вдвое реже предыдущего, так что если только один адамантовый браслет уцелел со времён Древних, значит в мире где-то тридцать два медных.

- Медный — защита 7
- Серебряный — защита 8
- Золотой — защита 9
- Платиновый — защита 10
- Мифрильный — защита 11
- Адамантовый — защита 12

Доспехи стихий

Плоды работы кузнецов-карликов, эти три комплекта доспехов со щитами спрятаны в трёх разных шахтах или подземельях. **Огненный доспех** — бронзовая кольчуга +1 (то есть с защитой 9), защищающее хозяина от ледяных атак как заклинание *тепла*. К этому доспеху прилагается **Огненный щит** — щит +1, который также даёт хозяину +1 к сопротивлению против магии холода. **Ледяная броня** — латы +1 (защита 10), которая защищает владельца от огня как заклинание *холода*. **Ледяной щит** даёт +1 к сопротивлению огненным атакам. Наконец, бесценный **Кристаллический доспех** — латы +2 (защита 11), которые кажутся вырезанными из единого блока кварца. Они рассеивают атаки молниями, словно владелец защищён заклинанием *заземления*. **Кристаллический щит** — щит +2, который даёт хозяину бонус +2 к сопротивлению молниям.

Драконий панцирь

Созданный из чешуи древнего дракона, этот доспех блистает как полированная платина. Он считается кольчугой +2 (защита 10), но в придачу защищает владельца от огня, холода и молний так, словно тот одновременно защищён заклинаниями *Тепла*, *Холода* и *Заземления*.

Кольцо защиты

Казалось бы обычное золотое кольцо скрывает защитное заклинание, которое спасает хозяина от всех видов магии смерти. Носитель кольца постоянно находится под

эффектом заклинания *выживания*, +4 к защите от любых заклинаний мгновенной смерти. Это кольцо может носить персонаж любого класса.

Венок барьера

Легенды гласят, что три этих золотисто-зелёных ленты были сплетены гномьими знахарками. Тот, кто носит на голове эту ленту, постоянно находится под эффектом заклинания *барьера*, получая лишь половинный урон от всех заклинаний и вредоносного дыхания монстров (четверть, если от него можно сделать проверку сопротивления). Сверх этого носитель венка неуязвим для ядов, слепоты, замедления, паралича, онемения, окаменения и прочих вредоносных эффектов.

Адамантиновые доспехи

Броня из легендарного адамантина, который можно найти лишь в метеоритах, крайне редка. Мифы говорят о Кольчуге Гэндзи, +3 кольчуге из метеорита, упавшего в восточных людских землях. Комплект адамантиновых лат +3 — семейная драгоценность одного из домов королей карликов. Наконец, есть чудесный щит Эгида, щит +3, чья поверхность отполирована как зеркало. Хозяин этого щита неуязвим как для окаменения, так и для всех атак газом, включая заклинание *скверны* и дыхание монстров, которые ему подражают.

Зачарованная одежда

Как и оружие, некоторые элементы одежды содержат заклинания. Правила по ним такие же, как по зачарованному оружию, включая и ограничения по использованию (только персонаж, способный носить металлические доспехи, может носить шлемы и латные перчатки, например). Как и с оружием, заклинание можно применять раз в день плюс один раз за каждые пять очков в указанной характеристике. Большая часть одежды не служит доспехами сама по себе и не добавляет ничего к защите, кроме мантий, которые заколдованы так, чтобы защищать хозяев как обычный комплект лат (защита 9).

Зачарованная одежда			
Предмет	Заклинание	Атрибут	Могут использовать
Целебный шлем	Аура	Воля	Боец, вор, монах
Латная перчатка силы	Рубака	Интеллект	Боец, вор, монах
Латная перчатка Зевса	Разряд2	Интеллект	Боец, вор, монах
Мантия монаха	Невидимость2	Воля	Паладин, монах
Мантия волшебника	Лёд2	Интеллект	Следопыт, волшебник
Сапоги фей	Ускорение	Интеллект	Все

Малые сокровища

Существуют меньшие варианты волшебных сокровищ, более мощные версии обычных свитков и зелий. Как и простые зелья и свитки они расходуются, так что они столь же бесценны как волшебное оружие и доспехи, потому что никто больше не может делать новых. Примеры таких сокровищ включают зелье суперисцеления (восстанавливает 10К хитов), зелье маны (мгновенно восстанавливает применённые заклинания до шести уровней в сумме) и древние свитки (которые наносят 8К стихийного урона на дистанции 5", в области 2", бросок сопротивления ополовинивает урон, но бросок атаки не требуется).

Глава 3: Приключения и битвы

Правила в «Ретрофазе» в основном написаны для исследования и боёв; всё прочее либо вне игровой реальности, либо попросту остается на усмотрение ведущего. Главные инструменты ведущего, позволяющие ему регулировать такого рода дополнительные действия – это проверки атрибутов и умений, простые «один шанс из шести». Можно, впрочем, и расширить правила за пределы этих простых проверок: практически любая случайная ситуация может быть разрешена через назначение ведущим сложности и бросок кубика. Самые сложные ситуации, однако, возникают в битвах – им и будет уделено больше всего места ниже.

Путешествия в глуши

До начала кампании ведущий должен нарисовать карту игрового мира – или хотя бы карту его интересующей игроков части. Каждый регион обычно занимает листок бумаги с шестиугольниками – считаем каждый шестиугольник за 5 миль; нет никакой нужды расписывать так весь мир – только те его зоны, где персонажи явно будут помногу путешествовать. За день партия может пересечь столько гексов, сколько параметра Движения у самого медленного персонажа в ней – это относится к в целом легко проходимой местности, например, равнинам или дорогам.

Скорость передвижения в глуши	
Состояние партии	Базовое передвижение в день
Верхом на лошадях	7 гексов (35 миль)
Верхом на пони	6 гексов (30 миль)
Только люди и эльфы	5 гексов (25 миль)
Есть карлики или гномы	4 гекса (20 миль)
Верхом и нагружены	3 гекса (15 миль)
Пешком и нагружены	2 гекса (10 миль)

В горах, болотах, пустынях и прочих недружелюбных местностях передвижение по глуши вдвое труднее (округляем вниз); при этом учтите, что некоторые места невозможно пройти просто так, пешком и по земле.

Блуждания: Там, где нет дорог и примет, всегда есть шанс заблудиться всей партией. Ведущий должен кинуть эту проверку в начале каждого нового дня: шанс заблудиться будет 1:6 на открытой местности, 2:6 в горах, лесах или в море, и 3:6 в пустынях, джунглях или болотах. Когда партия сбивается с курса, они перемещаются по карте немного не в том направлении, чем в каком заявляют.

Случайные столкновения: В начале каждого путешествия в глушь ведущий должен бросить кубик. Выпавшее число – это через сколько дней партия встретит монстров. Каждая местность в глуши должна иметь свою табличку столкновений (примеры в следующей главе), которая и определит, какие монстры встретятся игрокам. Когда столкновение окончено, ведущий должен снова бросить кубик, чтобы узнать, сколько дней пройдет уже до следующего столкновения.

Умения и Глушь: Применение физических умений, вроде скалолазания или плавания, описывается с помощью броска Атлетики. Искусство выживания, включая охоту и

добычу провизии, или же выход на верный путь, если персонаж заблудится, описываются броском Выживания.

Путешествия по воде и воздуху: В ходе своих приключений персонажи могут найти и средства передвижения, чтобы путешествовать еще дальше. В лодках или каноэ они могут сплавляться по рекам, на кораблях они способны пересекать моря, а воздушные корабли вознесут их в небо. Некоторых существ тоже можно приручить и выдрессировать в небесных скакунов.

Скорость передвижения с транспортом	
Транспорт	Базовое передвижение в день
Каное (по течению)	5 гексов (25 миль)
Каное (против течения)	2 гекса (10 миль)
Корабль	7 гексов (35 миль)
Воздушный корабль	10 гексов (50 миль)
Летающее животное	Движение животного

Подземелья

Если партия входит в комплекс пещер или подземный лабиринт, считается, что они «в подземелье». Подземелья имеют карту на листе с шестиугольниками, в масштабе 5 футов к одному дюйму. Ячейка в один дюйм (будь то квадрат или шестиугольник) – это основа для всех боевых расчетов движения, дистанции и области.

Время и Движение: Персонажи могут идти по подземелью так быстро, как им только позволяют обстоятельства и осторожность. Для простоты примем, что каждая отдельная зона – комната или видимая часть коридора – требует пятнадцать минут на осторожный проход и вдумчивое исследование на предмет монстров, сокровищ и потайных ходов, так что партия может обыскать четыре комнаты (либо коридора, либо галереи) в час.

Освещение: В подземельях, вообще-то, темно. Карлики и эльфы, с их более совершенным зрением, могут видеть в темноте на 40 футов (или 8 дюймов); людям же и гномам остается полагаться на факелы, светящие на 20 футов (то есть, освещающие круг с радиусом в 4 дюйма и центром на факельщике). Заметим, что большинство монстров к темноте привычные и безо всякого света видят на 80 футов (16 дюймов).

Ловушки: Иногда в подземельях встречаются и западни; обычно такие подземелья – это давно покинутые курганы и склепы, охраняемые нежитью да големами. Там же где монстры живые, ловушек обычно нет – или монстры сами, рыская по коридорам, давно спустили их все. Ловушки почти всегда скрыты и незаметны, почти всегда срабатывают от действия персонажа (скажем, наступить на нажимную плитку, открыть дверь, натянуть нить в проходе или и вовсе перекрыть луч света). Ловушку можно обнаружить, если персонаж, проверяющий обстановку на предмет ловушек, прокинет проверку восприятия. Персонаж, сведущий в механике, может пройти проверку ремесла, чтобы испортить ловушку навсегда.

Нагрузка

Чтобы перенести все тяготы и лишения пути, персонажам требуется много всякого, кроме того, в пути они будут находить и уносить с собой сокровища. Сколько именно они могут нести на себе, зависит от их силы.

Предел нагрузки: Для людей, эльфов и карликов предельная нагрузка будет равна пяти стоунам (это где-то семьдесят фунтов) плюс или минус модификатор силы персонажа. Для гнома предел равняется четырем стоунам, опять же, с модификатором.

Нагрузка и движение: Персонаж, несущий груз, равный или меньший, чем его предел нагрузки, двигается с обычной скоростью (4 дюйма для гнома и карлика, 5 дюймов для человека и эльфа); если же персонаж несет больше своего предела – движется он вполсилы медленнее (2 дюйма для всех). Заметьте, что талант вора «Быстрые ноги», дающий ему +1 дюйм, действует, только если он не нагружен сверх предела.

Максимальный носимый вес: Персонаж не может носить больше своего трехкратного лимита нагрузки. Человек, эльф или карлик со средней силой могут носить максимум 15 стоунов веса, гном со средней силой – 12 стоунов. Если кто-то попытается утащить больше – двигаться он не сможет (движение станет равно нулю).

Столкновения

Столкнуться с монстрами персонажи могут и в глуши, и в подземельях. Ведущий всегда бросает один кубик («таймер столкновений») всякий раз, когда персонажи выйдут в глушь или зайдут в подземелье. В глуши результат будет числом дней до следующего столкновения, в подземельях же – числом отдельных комнат и коридоров до него (или, если персонажи никуда не идут, сколько промежутков по пятнадцать минут осталось до явления монстра уже к ним). После того, как столкновение окончится, ведущий кидает еще один кубик и запускает таймер столкновений заново, начиная со следующего дня в глуши или следующих пятнадцати минут.

Внезапная атака: Как одна, так и обе стороны могут совершенно не ожидать столкновения. Обычно это разрешается случайно – ведущий кидает кубик за персонажей и кубик за монстров, и если какой-то из них показывает 1 или 2, его сторона в бою удивлена и первое действие пропускает. Кстати, гномов чем-то удивить очень непросто, и застать гнома врасплох можно только на 1 на кубике, если же выпало 2, гном действует, а его союзники – нет. Если удивлены обе стороны – обе и пропускают первый раунд.

Обратите внимание, впрочем, что иногда фактор внезапности можно создать либо убрать через проверки умений. Так, например, если персонажи крадутся и проходят проверку бесшумности, ведущий вправе решить, что монстры автоматически удивлены; если же персонажи стоят на страже и проходят проверку восприятия, у монстров нет возможности застать их врасплох. Разумеется, все вышеописанное относится и к монстрам с их проверками.

Реакция: В начале столкновения ведущий может броском реакции определить отношение монстров к персонажам. Он может бросить два кубика, и результат описывает начальное состояние монстров:

Бросок реакции	
2-4	Монстры враждебны и атакуют немедленно
5-7	Монстры недружелюбны (перебросьте с -4 на следующий раунд)
8-10	Монстры насторожены (перебросьте на следующий раунд)
11	Монстры нейтральны (перебросьте с +4 на следующий раунд)
12	Монстры дружелюбны

Если монстры не атакуют немедленно и персонажи попытаются вступить с ними в переговоры, дальнейшие броски реакции могут быть изменены модификатором воли персонажа, ведущего переговоры. Если монстры явно разумны, они, возможно, не останутся глухи к творческому использованию умения дипломатии.

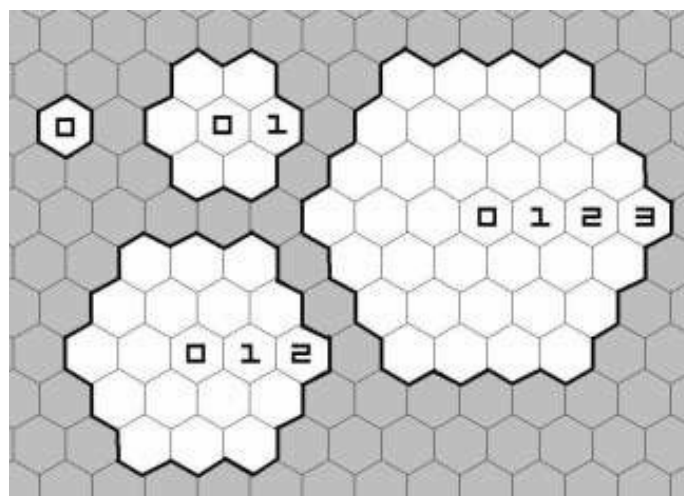
Уклонение: В том случае, если персонажи застали монстров врасплох, они могут решить просто пропустить ничего не подозревающих врагов стороной. Если они успели спрятаться (обычно это проверка скрытности) до действий монстров, считается, что их не заметили, и столкновение заканчивается. Но если проверку провалит хоть один персонаж, монстры обнаружат партию, и единственным шансом скрыться будет побег (см. ниже).

Битвы

В мирах «Ретрофазы» драка неизбежна. Только победой над монстрами можно зарабатывать опыт, становясь сильнее и достигая своих целей. На самом деле, многие игры «Ретрофаза» – просто серия битв с небольшими сюжетными интермедиями между ними. И это норма! «Ретрофаза» вообще планировалась как быстрая и богатая действием игра. И больше всего удовольствия от нее получают любители долгих тактических битв.

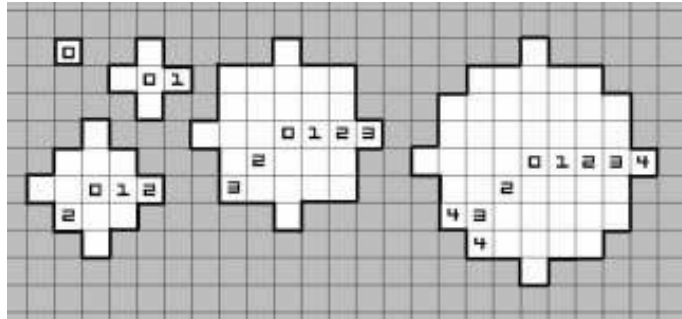
Раунд: Раунд в битве занимает примерно секунд пять, или двенадцать раундов в минуту. Это, ясное дело, недолго. За один раунд персонаж может сделать только что-то одно – нанести одну атаку, сотворить одно заклинание, использовать один предмет. Каждый раунд состоит из двух фаз, которые происходят более-менее одновременно – нельзя, например, обменять свое движение на лишнюю атаку. Единственное условие – фаза движения должна закончиться до фазы атаки, но это правило железно и неотменяемо – *сначала* движение, *потом* атака.

Среда: Битвы проводятся на некоей довольно абстрактной плоскости, где пять футов равны одному дюймовому квадрату или шестиугольнику. Сеть разметки, впрочем, не стремится соответствовать реальным размерам и дальностям – например, дальность выстрелов дана фиксированной цифрой в дюймах; боевой лук стреляет на 9 дюймов, хотя реальные луки запросто стреляют куда дальше сорока пяти футов. Монстр может быть хоть сто футов в длину от морды до кончика хвоста, но занимать он будет ровно одну дюймовую ячейку поля боя.



Поэтому ведущему важно понимать и важно разъяснить игрокам: бои в «Ретрофазе» – это отдельная и очень абстрактная мини-игра, призванная быстро и весело проводить конфликты. Это не симуляция в натуральную величину, и действия за игровым столом и в игровом мире – это две большие разницы. Это, кстати, еще и объясняет, почему описанные

далее действия в бою так ограничены по сравнению с более симуляционистскими ролевыми играми. В большинстве случаев – в глуши или в необработанных туннелях и пещерах, например – для боевой среды лучше использовать шестиугольники; иногда для подземелий лучше подойдут квадраты, совпадающие со стенами и коридорами лучше. При использовании квадратов соблюдайте следующие правила.



1. Смежными считаются только квадраты, соединенные сторонами. Квадраты, соседние по диагонали, считаются разделенными 1 дюймом: достаточно для выстрела, слишком много для рукопашной атаки без копья или кнута.

2. Считая дистанции по диагонали, считайте их так: 2-1-2-1 и т. д. То есть, например, персонаж с 5 движения может сходить на три квадрата по диагонали (2, потом 1, потом 2). Это правило также относится к области заклинаний и дыхательного оружия. Заклинание с областью в 3 дюйма, например, имеет общий диаметр в семь клеток горизонтально и вертикально, но только пять – по диагонали.

Игра без сетки

В «Ретрофазу» вполне можно играть и без сетки в боевой среде, хотя детализация и веселье от игры сильно упадут. Без сетки фаза движения потеряет всякое значение, как и дальность стрельбы и заклинаний. Чтобы перевести в эту систему область заклинаний, замените этот параметр на «число целей»; заклинание и дыхательное оружие могут одновременно поражать вдвое больше врагов, чем у него параметр области.

Ведущий может даже ввести простую и абстрактную систему дистанций: допустим, все столкновения в глуши начинаются на «дальней» дистанции, а в подземельях – на «ближней», и каждый раунд движения к или от воображаемого центра определяет относительную дистанцию для ближних и дальних атак.

Инициатива: В начале каждой битвы каждый игрок и ведущий должны бросить кубик, чтобы определить порядок действий в бою. Ведущий кидает просто 1К. Каждый игрок бросает 1К плюс его модификатор ловкости (воры с талантом «Быстрый» кидает 2Б1, а потом прибавляет к результату модификатор ловкости). По порядку убывания своего результата игроки предпринимают действия, при этом все монстры используют один и тот же результат ведущего без модификаторов.

Когда результаты броска инициативы у кого-то совпадают, их действия считаются одновременными. Все фазы движения происходят одновременно, потом все фазы действий, так же одновременно, потом считается урон (существо, у которого хиты упали в ноль, считается поверженным только в конце хода того, кто его атакует).

Фаза движения: Первая половина каждого раунда битвы – это фаза движения. Во время нее персонаж или монстр может двинуться на столько клеток, сколько позволяет его параметр движения. Заметьте, что если персонаж или монстр пропускает свою фазу движения, чтобы что-то сделать там, где он стоит, эту фазу на этот ход он теряет. Нет таких

вещей, как «бег», «атака с разбега», «двойное движение»; если у вас движение 5 дюймов, это значит, что оно у вас 5 дюймов, точка.

Фаза действий: Во вторую половину раунда персонаж может что-то сделать. Обычно это атака, заклинание или предмет, но сделать можно, в принципе, все, что угодно – если это действие осуществимо в пять-шесть секунд. Что именно возможно – дело ведущего, но ради простоты не рекомендуется разрешать дополнительные атакующие действия – будь то попытки ранить, разоружить, связать или схватить врага; бросок на попадание и урон вполне покрывают все действия, которые только можно свести к «пытаюсь победить врага в бою».

Атака: Любое прямое физическое нападение на другое существо считается действием атаки. Она осуществляется броском двух кубиков, прибавлением бонуса атаки персонажа и сравнением результата с защитой цели (успех при равном или большем результате). Ниже приведена таблица базовых бонусов атаки.

Бонусы атаки			
Атака	Уровень бойца	Уровень монаха	Уровень волшебника
+0	1-3	1-4	1-6
+1	4-6	5-8	7-12
+2	7-9	9-12	13-18
+3	10-12	13-16	19-24
+4	13-15	17-20	25+
+5	16-18	21-24	
+6	19-21	25+	
+7	22-24		
+8	25+		

Персонажи добавляют свой бонус силы для рукопашной или бонус ловкости для стрельбы; эльфы и гномы, кроме этого, добавляют еще +1 для стрельбы. Далее, редкое оружие может добавлять к броску атаки своего владельца от +1 до +3.

Обратите внимание, что у монстров прогресс бонуса атаки такой же, как у бойцов. Вор же в таблице не упомянут, потому что его бонус атаки меняется; при стрельбе он использует бонусы бойца, а вот в рукопашном бою – или монаха, или волшебника, смотря по тому, есть ли у него талант «Солдат».

Успешный бросок атаки наносит урон хитам цели. Базовый урон определяется формой атаки, то есть, тем оружием, которым она нанесена. У персонажей базовый урон обычно где-то между 1 и 6 очками, однако разное оружие по-разному воздействует на шансы через учет наименьших или наибольших кубиков. К базовому урону прибавляется половина бонуса атаки (округляем вниз). Например, боец 10 уровня с бонусом атаки +7 (+3 у него от уровня, +2 – от силы, +2 дает ему волшебный меч) наносит 1К+3 урона.

Обратите внимание, что у монстров свои собственные фиксированные значения урона, так что обычно они **не** добавляют бонусы к урону за свои атаки естественным оружием. Кое-кто из них, впрочем, оружием как раз пользуется – и такие монстры должны получать бонусы к урону точно так же, как герои.

Рукопашная: Атакой в ближнем бою считается атака из одного гекса в примыкающий к нему гранью второй, или через один гекс в следующий при применении длинного оружия (пика, копье, кнут). Модификатор для атак в ближнем бою – всегда сила.

Заметьте, что в «Ретрофазе» рукопашная схватка с врагом не прищипливает персонажа к месту. В наших правилах нет никаких «угрожаемых квадратов», никакой «атаки по возможности» и никаких специальных правил по разрыву дистанции и отступлению.

Стрельба: Атака на дальние дистанции может осуществляться за столько гексов, сколько дальности у этого конкретного оружия. Модификатор для таких атак – всегда ловкость. Атака на соседний гекс осуществляется точно так же, без каких-либо штрафов.

Другие действия: Прочие частые в бою действия включают, например, сотворения заклинаний или использование предмета (снадобья, свитка, зачарованного сокровища). Как и при стрельбе, на заклинания не налагается никаких штрафов, если цель стоит в соседнем гексе; кроме того, заклинание никогда не прерывается атакой на заклинателя.

Броски сопротивления: Попытки уклониться или смягчить эффект специальной атаки – заклинания, дыхания, взгляда, ловушки – потребуют от вас броска сопротивления. Когда ведущий разрешает вам бросить, защищающийся бросает два кубика и добавляет свой бонус сопротивления. Персонажи также добавляют бонус воли, а карлики и гномы – еще и расовый бонус +1. Базовый бонус сопротивления определяется уровнем:

Бонус Сопротивления	
Сопротивление	Уровень
+0	1-6
+1	7-12
+2	13-18
+3	19-24
+4	25+

Базовая сложность броска сопротивления – 8, то есть игрок должен со всеми модификаторами выбросить 8 или более. Впрочем, сложность сопротивления заклинанию, наложенному персонажем, будет равняться **8 +/- модификатор интеллекта или воли персонажа**, в зависимости от того, черная или белая магия применяется. У монстров параметров интеллекта и воли просто нет, так что их сложности увеличиваются дополнительным кубиком хитов. Сложность сопротивления заклинанию монстра с кубиком хитов 1-12 равна 8, с кубиком хитов 13-24 – 9, а с кубиком хитов более 25 – 10.

«Змеиные глаза» и «вагонетки»: Когда при броске атаки или при броске сопротивления кубики ложатся натуральной 2 («змеиные глаза»), бросок автоматически считается проваленным несмотря на любые возможные модификаторы. С другой стороны, натуральная 12 («вагонетки») – это автоматический успех против сколь угодно высокой защиты или сложности. Более того, «вагонетки» на броске атаки – *критическое попадание*, что сразу добавляет к урону 1К – или больше, если атакует вор (который, к тому же, критически попадает на натуральных 11!) С другой стороны, «змеиные глаза» на броске атаки вызовут *критический провал*, эффект от которого в ближнем бою и при стрельбе разный: в рукопашной схватке проваленная атака вызовет немедленную и бесплатную контратаку от цели; при стрельбе дополнительных эффектов не будет – если, конечно, персонаж пополнял запас амуниции позже чем три битвы назад. В противном случае у него только что кончился боезапас.

Урон и лечение: Когда персонаж теряет свои хиты из-за атак оружием, заклинаний или как-то еще, это называется «получать урон». Хиты выражают способность персонажа уклоняться от смертельных ударов, они – абстрактное выражение «ожидаемой продолжительности жизни в непростой ситуации», так что получать урон и получать раны –

это две разные вещи. Сам по себе урон никакого эффекта не оказывает, сколько бы его ни было – что-то *делает* с персонажем только тот удар, который опускает его в 0 хитов и ниже. Ну, минус побочные эффекты вроде отравления или высасывания силы.

Существо, у которого 0 или меньше хитов, повержено. Что именно значит «повержено», определяется в каждой конкретной ситуации, например, зависит от формы последнего удара и намерений атакующего. В смертельном бою, где каждый пытается убить каждого, 0 хитов, скорее всего, означает «мертв». Но если сражающиеся стороны пытаются скорее взять друг друга в плен, 0 хитов могут обозначать потерю сознания, захват и связывание, или просто обезоруживание и принуждение к сдаче.

Персонаж, понесший урон, может быть излечен: для этого есть заклинания, например, *лечение* или *аура*, или предметы, например, зелье исцеления. Кроме того, можно отдыхать: персонаж, проспавший всю ночь, восстанавливает все утерянные хиты и использованные заклинания. Персонаж, достигший 0 хитов, требует куда более внимательного обращения. Если он просто связан или без сознания, заклинания лечения работают как обычно. Если он получил тяжелые раны, ему потребуется несколько недель отдыха или немедленное заклинание *жизнь*. Если же его действительно убили – поможет только неотложное применение заклинания *жизнь*. Если же оно недоступно, возможно, удастся посетить город с храмом, где монахи могут оживить персонажа за сто золотых за каждый уровень покойного.

Раны и На пороге смерти

Это – опциональные правила для тех ведущих, которые считают что смерти персонажа можно уделить и побольше места. Если вы его применяете, то персонаж, достигший 0 хитов, получает «рану». 1 из 6, что от этой раны он умирает. Если выживет – то получит штраф в -1 на броски атаки и сопротивления и, кроме того, будет должен немедленно бросить сопротивление против сложности 8 (не считая штрафа), при провале теряя сознание.

Каждый дальнейший полученный удар добавляет одну рану, все больше увеличивая шанс умереть и штрафы на боевые броски, плюс заставляя снова проходить проверку сопротивления против потери сознания. Персонаж с шестью ранами сразу же умирает.

Персонаж с количеством ран, равным или большим, чем половина его

параметра силы (округляем вниз), немедленно теряет сознание и в дальнейшем кидает сопротивление против впадения в кому. В любом случае лишившийся сознания от ран персонаж, если его не лечить, со временем истечет кровью и умрет (когда – остается на усмотрение ведущего).

В бою успешная проверка умения медицины может поднять на ноги потерявшего сознание персонажа. Вне боя хорошо обученный врач может тем же умением снимать по одной ране за проверку до первого провала. Без медицинской помощи одна рана затягивается за 1К недель. Заклинания *лечение* или *аура* могут снимать раны по одной за каждые 10 восстановленных хитов (собственно хиты они не восстанавливают, пока на персонаже есть раны); *жизнь* сразу же убирает все раны.

Проверки морали: Поведение в бою монстров и прочих персонажей ведущего можно определять проверками морали – они определяют, хочет ли монстр стойко продолжать бой или же намерен поскорее унести ноги. Для проверки морали ведущий кидает два кубика. Если результат броска меньше или равен рейтингу морали этого монстра (или персонажа ведущего), монстр продолжает сопротивляться. Если же результат броска выше этого

рейтинга – монстр пытается сбежать из битвы. Мораль зависит от типа и разумности конкретного монстра.

Мораль монстров	
Мораль	Тип монстра
6	Животные. Монстры просто в поисках кормежки.
8	Солдаты. Разумные монстры. Гоблины.
10	Разумная нежить. Злые или волшебные монстры.
12	Неразумная нежить. Слизь. Големы.

Ведущий должен кидать проверку морали в следующих ситуациях: 1) когда побежден первый монстр из группы; 2) когда побеждено больше половины группы; 3) когда персонажи убегают из битвы, чтобы понять, отпустят ли их монстры своей дорогой или будут преследовать.

Важно понимать, что если персонаж игрока оказался во главе некоторого числа союзников-подчиненных, будь то отряд пехотинцев, куча угодливых прихвостней или один, но очень решительный оруженосец, мораль таких вот последователей равна 7 плюс (или минус) модификатор воли персонажа.

Побег: Как монстры, так и персонажи могут попытаться сбежать из битвы в фазу движения каждого раунда. Заявив побег, существо уже не может предпринимать других действий и должно оставаться в том же гексе (или квадрате), в каком начало раунд. Шанс на побег зависит от числа присутствующих противников:

Побег	
Число врагов	Шанс убежать
От 1 до 4	2 из 6
От 5 до 12	3 из 6
От 13 до 24	4 из 6
Более 25	5 из 6

Большинство персонажей бросают на эту проверку 1К, но воры с талантом «Быстрое отступление» бросают 2К-М.

Когда монстр или персонаж успешно убегает, его маркер с поля битвы немедленно снимается. До конца битвы каждый отдельный сбежавший персонаж считается «убегающим», и вернуться в бой не может, пока бой не окончится поражением или побегом одной из сторон. Обратите также внимание, что персонажи, сбежавшие из боя, не получают за него опыта.

Награды

За победу над монстрами персонажи получают опыт и золото. Подсчитать число опыта очень просто: сложите все хиты монстров, сумма будет базовой наградой за эту битву. Затем добавьте бонус за заклинания или умения монстров: каждый монстр с некоторыми специальными умениями (несколько отдельных заклинаний, сильная атака взглядом или яд) добавляет опыта по числу своего уровня; существо с дыхательным оружием или же умеющее творить заклинания так, как это делает монах, добавляет опыта в полтора раза

больше своего уровня; ну а существо, колдующее как волшебник, добавляет опыта в два раза больше своего уровня.

Например, возьмем вампира. У него 9 кубиков хитов, то есть, в среднем 31 хит; кроме того, он творит заклинания как волшебник 9ого уровня, и владеет несколькими дополнительными умениями, как то атакой взглядом или высасыванием силы. Таким образом, средний вампир принесет вам 31 (от хитов) $+ 18$ (от магии) $+ 9$ (от умений) $= 58$ очков опыта.

В конце каждой битвы опыт делится поровну среди всех живых и не сбежавших персонажей (при этом персонажи игроков берут по полной доле, а союзники – по половинной). Округлять доли можно вверх.

В некоторых кампаниях, тех, где больше взаимодействия персонажей, чем боев, ведущий может также выдавать опыт в награду отдельным персонажам – например, за хороший отыгрыш или быстрое завершение важных квестов (обычно 1-2 очка опыта за каждый уровень персонажа). Но вообще дополнительный опыт такого рода должен выдаваться крайне скупно, если вообще выдаваться.

Золото раздается по другой простой формуле: у монстров с собой всегда в десять раз больше золота, чем опыта они приносят. Группа монстров, стоящая 56 очков опыта, даст вам также 560 золотых монет. Золото, разумеется, можно делить по желанию персонажей. Ведущий волен размещать золото как захочет: оно может лежать у монстров по карманам, может быть зарыто в сундучке неподалеку, а может вообще лежать в огромной куче на самом дне подземелья – вместе с золотом за всех остальных поверженных по пути сюда монстров.

Прокачивай меня медленно

Игроки и ведущие, предпочитающие медленный, как рост травы, темп прокачки, могут решить, что «Ретрофаза» слишком с этим торопится. Что она выглядит так, будто ее делали из расчета на гиперактивных пациентов с клиническим дефицитом внимания. Но даже и для таких ведущих у нас есть простой ответ: просто умножьте на десять количество опыта для каждого нового уровня.



Глава 4. Миры и кампании

Правила «Ретрофазы» задают лишь общие рамки и общие идеи. Кампании оживают в процессе игры, а для этого ведущий сперва должен придумать игровой мир. Ведущие игр частенько оказываются весьма богатыми на выдумку людьми. Нет границ воображению при создании игрового мира, но есть несколько стандартных установок — клише, так сказать — которые помогают создать уникальную атмосферу фэнтезийных миров из восьмибитных видеоигр.

Шаблоны восьмибитного фэнтези

Ведущие вовсе не обязаны использовать все (или вообще какие-либо) из этих идей при создании своих игровых миров, но они встречаются в большинстве видеоигр, на которых основана «Ретрофаза». В любом случае они традиционны, а их использование добавит таинственности и глубины игровому миру.

Древние технологии

Почти везде есть древняя, забытая цивилизация, оставившая после себя сверхмощные технологии. Часто они столь развиты, что неотличимы от магии, и почти всегда основаны на использовании кристаллов. Порой творения этой древней цивилизации выглядят по-древнегречески или древнеегипетски, а в некоторых мирах у них полностью чуждый вид.

Кристаллический макгаффин

Кристаллический макгаффин — предмет, который не только служит сюжетным целям, но является движущей силой всего приключения. Он не обязан состоять из кристаллов (хотя это тоже традиция). Если персонажи отправляются за Семью Частями Статуи Мудреца, чтобы собрать её и открыть дорогу в Тёмный Мир, то это кристаллический макгаффин. Проще говоря, для ведущего это способ включить персонажей в сюжет и двигать его до самого конца.

Судьба мира

Персонажи игроков спасают мир. Что бы они ни должны были сделать для этого, судьба мира зависит от их действий. Их задача — это Задача с большой буквы, самое важное дело в истории игрового мира. Проще говоря, это важная штука, настолько важная, что если они не преуспеют, то мир погибнет, а если победят, то зло будет повержено навсегда (или, как минимум, изгнано в иной мир на ближайшую тысячу лет). В любом случае, когда центральный сюжет завершится, следующая история начнётся в другом мире, либо в иную эпоху, настолько удалённую, что мир будет трудно узнать.

Географические преграды

В начале игры персонажи не могут отправиться куда угодно. Они ограничены одним лоскутком земель и двумя-тремя интересными местами (городами и подземельями). Преграды, обычно географические, удерживают их в стартовой "песочнице". Непроходимую горную цепь не получится пересечь, пока персонажи не найдут единственный Рубиновый ключ к двери карликов, что ведёт в шахты под горами. Естественно, этим Рубиновым ключом владеет Первый Монстр-босс в глубине Первого подземелья. (Хороший ведущий подготовит хотя бы отчасти логичное объяснение, почему так случилось, но на самом деле это не критично). Другими потенциальными преградами могут служить болота, пустыни, моря или высоты (до летучего континента Древних не доберёшься без улучшения двигателей

воздушного корабля!), а также места, населённые опасными чудовищами (лучше не забираться в Призрачный лес, пока ты не достиг хотя бы 5-го уровня!).

Ключевые предметы

Эта идея связана с идеей географических преград. Ключевые предметы — вещи, которые не нужны персонажам сами по себе (не являются полезными волшебными предметами, например), но весьма важны для задачи персонажей. Иногда они нужны, чтобы преодолеть преграду (как Рубиновый ключ из прошлого примера), иногда их нужно передать NPC, чтобы получить важную информацию. Цепочка обменов ключевых предметов может быть важна для основной задачи персонажей, а может быть сугубо опциональной, обеспечивая некоторое преимущество (например, открывая доступ к самым сильным волшебным предметам).

Затерянные миры

Некоторые куски мира могут быть совершенно не затронуты цивилизацией и населены только злобными монстрами и огромными (часто доисторическими) животными. Естественно, персонажам надо пересечь эти места в ходе своих приключений, скорее всего после достижения 10-го уровня.

Главный злодей и Ко

В любом мире есть Главный злодей, истинный корень всего зла. Он рассылает своих могущественных прихвостней по миру. Естественно, что они оказываются промежуточными боссами. Они могут быть генералами в армии Главного злодея или его меньшими подобиями — демонами, если он Король демонов и тому подобное.

Забывтая история

Этот мир окутан тайной. Никто не знает почему это так, потому что большая часть настоящей истории мира забыта. Возможно в мире есть мудрец-другой, которые знают, Что Творится на Самом Деле (тм), либо просто владеют забытым знанием настолько, чтобы помочь персонажам в их поисках. Естественно, поиск таких мудрецов оказывается непростой задачей.

Другие измерения

В процесс оказываются вовлечены иные миры. Это может быть тёмное отражение того мира, в котором обитают персонажи игроков, либо бурлящий стихийный хаос, куда было изгнано Зло на тысячу лет, или высший мир, куда удалились Древние, достигшие просветления. Эту же роль могут играть другие эпохи — мифическая эпоха, когда боги ходили среди людей, а могущественные волшебники создавали волшебные предметы, либо технологически развитое прошлое, которое выглядит похожим на наше настоящее.

Задание для повышения

Когда персонажи достигают 10-го уровня, они не просто автоматически становятся Паладинами и Колдунами. Им нужно совершить некое деяние, чтобы получить новый класс. Иногда оно просто — достаточно лишь посетить священника в городе и получить его благословение во имя Сил Света. Иногда это куда сложнее — может быть, персонажам нужно благословение Великого Бога-дракона Бахамаута, который требует от них доставить доказательство своего мужества с вершины Горы испытаний, где они встретятся с воплощениями своей тёмной стороны и сойдутся с ними в героическом поединке не на жизнь, а на смерть. Так или иначе, персонажи получают повышение только когда сделают что-то в игровом мире, а не просто когда достигнут 10-го уровня.

Редкие островки цивилизации

Население мира немногочисленно и разрозненно, возможно из-за какого-то катаклизма или разрушительной войны. Мир находится в упадке, и многие знания предыдущих поколений утрачены или полузабыты. Во всём мире найдётся не больше дюжины больших городов, разделённых обширными районами пустошей, где водятся чудовища. В каждой городке, однако, есть общий набор услуг — таверна, храм, магазин заклинаний, эликсиров и свитков, оружейная лавка с оружием и доспехами. Если чего-то из этого нет, значит, что-то случилось! Последний город, который посетят персонажи перед схваткой с финальным боссом, например, может иметь хорошо замаскированный волшебный магазин, так что персонажам будет непросто выучить заклинания 8-го уровня.

Как видеоигра? Серьёзно?

Сама идея сделать настольную игру больше похожей на видеоигру обычно принимается в штыки любителями хобби. На первый взгляд, аргументы критиков кажутся убедительными. Если основной плюс ролевых игр — гибкость и неограниченные возможности, зачем возиться с искусственными ограничениями видеоигр, вынужденных повторять одно и то же? На деле, конечно, главная причина несколько иная — в конце концов, игроки в настольные ролевые игры склонны превозносить подходы прошлого, особенно учитывая, что видеоигры вторглись в наши традиционные области в последнюю пару десятилетий — и выигрывают.

Но у видеоигр есть, однако, одно заметное преимущество перед традиционными формами ролевых игр, и оно связано как раз с их жёсткими ограничениями. В видеоиграх система магии проста и ограничена. Волшебники хороши в испепелении противников, но у них нет заклинаний, которые позволили бы им обойти персонажей других классов на каждом повороте. Волшебники не могут раскрывать тайны с помощью гадания, не могут превращаться сами или превращать своих врагов, летать, с лёгкостью телепортироваться за стены или просто завершить всё приключение одним-единственным тщательно сформулированным заклинанием желания. Волшебные предметы в видеоиграх достаточно редки, чтобы никто другой тоже не мог этого сделать.

В результате такая обрубленная система магии заставляет игроков действовать творчески на любом уровне. Даже игроки с персонажами 20-го уровня не могут полагаться на заклинания для решения всех проблем. Это оставляет ведущему возможность вводить в игру множество вызовов, включая и такие, которые в других системах персонажи бы решили, позёвывая, ведь у их игроков в листах было бы записано по полдюжины способов справиться с ними, не включая голову. «Ретрофаза» не такова — если, конечно, проблема не в куче монстров; тут магия системы, конечно, позволит справиться с ней с лёгкостью.

Свет и тьма

В «Ретрофазе» нет обычной для ролевых игр подсистемы мировоззрения. В игре нет механики, которая бы описывала персонажей как служащих добру, злу или непричастных. Подразумевается, что персонажи игроков — хорошие парни, и всё тут. Ведущий, однако, вправе ввести систему мировоззрений. В фэнтезийных 8-битных мирах часто борются силы Света (добра и порядка) и Тьмы (зла и хаоса). Обычно они не конкретизируются больше — в храмах персонажей благословляют "во имя Света" и те, кто сражается на стороне сил добра — "воины Света".

Чтобы отразить это механически, можно ввести следующее правило. У персонажей

добавляется два добавочных счётчика — очки Света и Тьмы. В начале у персонажа нет ни одного подобного очка. Очки Света добавляются за получение нового уровня и за любой другой героический, доблестный, самоотверженный поступок, который ведущий сочтёт достойным. Очки Тьмы, естественно, получаются за злые поступки. Когда персонаж намеренно вредит невинному или совершает неоправданно садистское, жестокое злодейство, он получает очко Тьмы.

Очки Света помогают персонажам, служа игромеханической кармой. Когда игрок захочет, он может потратить очко Света, чтобы перебросить неудачный бросок атаки, сопротивления, проверку умения или характеристики (в точности как делают люди с помощью расовой способности). Также очко Света можно потратить, чтобы избавиться от очка Тьмы.

Очки Тьмы не столь круты, как звучит их название. Если число очков Тьмы персонажа становится равным его показателю Воли, персонаж оказывается совращён тёмными силами. Он становится злодеем под управлением ведущего, в то время как игрок должен создать нового персонажа.

Создание миров

Создание мира в «Ретрофазе» сводится к рисованию простой карты дикой местности, дополненной картой стартового города и первого подземелья, окружённой непроходимыми преградами (одной или несколькими). Преодоление каждой преграды открывает новые области — зоны с более сильными монстрами, подземелья с более запутанными уровнями (и лучшими сокровищами) и города, где продаются лучшее оружие и заклинания.

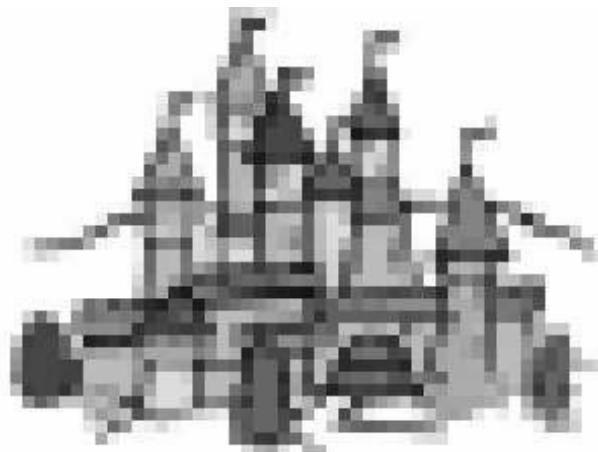
Можно представить игровой мир как карту на длинном свитке, где каждая преодоленная персонажами преграда позволяет развернуть новый участок, но точнее будет аналогия с серией концентрических колец, где стартовая зона расположена в центре. Конечно, совершенно не обязательно готовить весь мир с самого начала. Ведущему действительно потребуются только те области и подземелья, в которые персонажи могут попасть в этот момент.

Одной из ключевых черт области (неважно, дикая ли это местность или подземелье) служат монстры, которые её населяют. В дикой местности монстры встречаются повсюду. Персонажам может даже прийти в голову побродить по диким местам неделю-другую, чтобы повстречать побольше монстров и набраться опыта. Не стоит противодействовать этой практике — игрокам рано или поздно это наскучит, а если нет (особенно если персонажи набрали пару-тройку уровней), то можно сказать, что присутствие могучих героев выгнало монстров прочь из региона, и что все слабые монстры, на которых персонажи охотились, при встрече просто бегут. В подземелье монстры бродят по коридорам и залам, так что персонажи опять-таки встречают их случайно. Кроме одного-двух монстров-боссов, охраняющих особые сокровища, ключевые предметы или сюжетные макгаффины, большинство монстров в подземельях встречаются случайно. Не стоит готовить подземелья с полными логовами меньших монстров. Как и в случае с дикой местностью, когда персонажи становятся настолько сильны, что легко побеждают все типы монстров в подземелье, ведущий может сказать, что подземелье "зачищено" и монстры бежали.

Чтобы определить, какие монстры встречаются в опасной области, ведущему стоит подготовить таблицу случайных встреч, для чего выбирать шесть монстров, более-менее равных по силе, либо тематически подходящих к области. Далее приводится пример таблицы для стартовой области и первого подземелья.

Пример таблицы случайных встреч		
Бросок	Природа	Подземелье
1	2К-М гоблинов	2К скелетов
2	½К волков	1К зомби
3	1К людей (бандитов)	1К зелёных слизней
4	1К гигантских летучих мышей	2К-М упырей
5	½К гигантских пауков	2К гоблинов
6	1 багбир	½К багбиров

Случайное число монстров всегда можно подстроить так, чтобы оно соответствовало силе прочих монстров в области, так что большинство случайных встреч более или менее одинаково опасны. Впрочем, не стесняйтесь добавлять исключения — встреча с необычно мощным монстром не только собьет спесь с самоуверенных игроков, но и подбросит персонажам идею о чём-то необычном в этой области и заставит их строить гипотезы о том, что это может быть.



Пример кампании: Воины Света

Первый из трёх примеров идей для кампаний — это кампания Воинов Света. Эта модель вдохновлена большинством консольных фэнтези-РПГ, включая серии Final Fantasy, Ultima и Dragon Warrior. В этих играх группа персонажей (представленная на карте одной картинкой) скитается по миру, пробирается через подземелья, сталкивается со случайными монстрами (которые представлены в бою красочными картинками, часто неподвижными — стиль кампании хорошо ложится на битвы без разметки) и решает задачи, обычно по преодолению барьеров и обмену ключевых вещей. Рано или поздно группа обретает воздушный корабль, который позволяет им добраться до каждого уголка мира (и финальный босс обитает в месте, доступном только с его помощью). Проще говоря, Воины Света — кампания про блуждания по карте и зачистку подземелий, и это кампания, лучше всего поддерживаемая правилами «Ретрофазы».

Бард

Кампании в стиле Воинов Света часто включают добавочный класс, мастера на все руки, не сильного ни в чём конкретном. Бард — искатель приключений, который немного владеет всем и может заткнуть любое слабое место в группе. Бард может служить

добавочной твёрдой рукой, боевым чародеем или лекарем, в зависимости от того, насколько разнообразные заклинания он выберет.

- Барды, как и бойцы, способны сражаться любым оружием и носить щит. Их выбор доспехов, однако, более ограничен — они могут носить кожаные и кольчужные доспехи, но не латы. Бард может использовать любой магический предмет, который могут использовать воины и бойцы, кроме магических лат.
- Барды умеренно сильны в бою. Они кидают атаки и получают хиты как монахи.
- Барды знают меньше заклинаний, чем монахи и волшебники, и могут выучить заклинания лишь до 6-го уровня, однако им доступны заклинания и белой, и чёрной магии. Обратите внимание — все параметры применяемой бардом магии рассчитываются от воли, как для белой магии, так и для чёрной.
- У Бардов есть особое умение, называемое "интуиция", которое бард первого уровня может использовать раз в день. (Добавочные применения в день приходят на 5,9,13,17,21 и 25 уровнях). Эта способность применяется на одного монстра в пределах 7" и мгновенно раскрывает его кости хитов, текущие хиты и любые защиты или уязвимости к стихийной магии (огню, холоду, молнии и так далее).
- В любое время после достижения 10 уровня бард может быть произведён в друиды. Друиды могут атаковать дважды в ход, как паладины. Также друиды обладают очень мощной способностью — двойным колдовством, дающим применять два заклинания разом, используя только одно действие в раунд. Двойное колдовство друида ограничено его уровнем. Друид может применять так только заклинания на два уровня ниже, чем максимально доступный ему пока что уровень: так, друид 10 уровня может использовать двойное колдовство только с заклинаниями до 3-го уровня, а 12-го — с заклинаниями 4-го и ниже. Друид может применять двойное колдовство дважды в день на 10-ом уровне и получает по одному применению в день за каждые четыре уровня сверх того (трижды на 14-ом уровне, четырежды на 18-ом...)

Прогрессия заклинаний барда						
Уровень	1	2	3	4	5	6
1	0	0	0	0	0	0
2	1	0	0	0	0	0
3	2	0	0	0	0	0
4	2	1	0	0	0	0
5	2	2	0	0	0	0
6	2	2	1	0	0	0
7	3	2	2	0	0	0
8	3	2	2	1	0	0
9	3	3	2	2	0	0
10	3	3	2	2	1	0
11	4	3	3	2	2	0
12	4	3	3	2	2	1
13	4	4	3	3	2	2
14	4	4	4	3	3	2

15	5	4	4	3	3	2
16	5	5	4	4	3	3
17	5	5	5	4	4	3
18	6	5	5	5	4	4
19	6	6	5	5	5	4
20	7	6	6	5	5	5
21	7	7	6	6	5	5
22	7	7	7	6	6	5
23	7	7	7	7	6	6
24	7	7	7	7	7	6
25	7	7	7	7	7	7

Пример кампании: Сияющий отряд

Другой вариант кампании для «Ретрофазы» — игра в тактическую РПГ, вдохновлённую такими видеоиграми как Shining Force, Fire Emblem или Ogre Battle. В этом стиле процесс состоит из серии стратегических, полномасштабных сражений. Здесь не так уж много исследований и почти нет зачистки подземелий. Если подземелья тут и встречаются, то лишь как декорации, призванные добавить чуть клаустрофобии в очередную битву. Случайных встреч тут не бывает, поскольку каждая битва происходит с заранее определённым отрядом монстров. По ходу битвы, которая скорее всего занимает целую сессию, игроки управляют своими персонажами на расчерченном поле боя, стараясь победить врагов по частям и с минимальными затратами ресурсов. Другая важная черта такой кампании — боевой отряд постоянно набирает новых членов. Если в начале игры каждый игрок управляет только своим персонажем, то к концу у него будет куча подчинённых (ведущему строит разрешать где-то 3 плюс-минус модификатор Воли персонажа). В бою они находятся под полным контролем игрока. Этот стиль кампании подходит для игроков, которые хотят побеждать монстров и любят тактику в шахматном стиле.

Необычные расы

Серия Shining Force из 16-битной эпохи видеоигр известна своей манерой присоединять к отряду игрока бывших монстров и существ необычных видов. Вдобавок к обычным людям, эльфам и карликам, тут есть кентавры, птицелюди, вольфлинги, роботы, а в некоторых частях игры и куда более странные существа — драконы, фениксы, големы, огромные огнедышащие черепахоподобные чудовища или летающие колдующие медузоподобные создания. Как минимум часть подобного стоит включать в кампанию Сияющего отряда. Несколько примеров:

- Кентавры из-за своей лошадиной части получают +1 к атаке копьями и имеют предел нагрузки в 8 стоунов. Будучи безоружны, они наносят 1К урона своими копытами. Их скорость 6". Кентавры должны иметь Волю как минимум 6.
- Птицелюди выглядят как полулюди-полуптицы (хищные, вроде сокола или ястреба). Они могут летать, но должны делать это без нагрузки, и могут подниматься лишь на 5 футов за уровень опыта. Они летают со скоростью 7" и ходят со скоростью 5", а также могут видеть в темноте (на 8", как эльфы и карлики). Птицелюди должны иметь Ловкость как минимум 6.

- Вольфлинги — антропоморфные волки (не путайте их с вервольфами!). Благодаря своим клыкам и когтям они получают +1 к атаке в рукопашной и наносят 1К урона в рукопашном бою. Как и птицелюди (а также эльфы и карлики) они видят в темноте на 8". Вольфлинги должны иметь силу 6 и более.

Пример кампании: Звёздная фаза

«Ретрофаза» не обязана ограничиваться фэнтези-средневековьем. С небольшими изменениями она пригодна и для фантастики в духе Phantasy Star. Многое, конечно, потребуется переименовать: Монахи и Волшебники станут Мистиками и Псиониками, золотые монеты станут галактическими кредитами (или иной подходящей валютой), монстры превратятся в инопланетных созданий, а магические предметы станут или псионическими артефактами, или плодами продвинутых технологий. Футы и стоуны в такой кампании лучше заменить метрической системой мер: 1" превращается в два метра, а 1 стоун — в 5 кг.

Какая фантастика без стрелкового оружия? Полуавтоматический "пулевик" — вариант по умолчанию, +1 вариант можно назвать "лазером" или "плазменным бластером", +2 вариант "фазером", ну а что-то действительно необычное, вроде "гравипушки", сгодится для +3 версии. Персонажам игроков также потребуется космический корабль с гипердвигателем для перелётов между планетами, что-нибудь достаточно быстрое, чтобы покрывать хотя бы несколько 5-парсековых гексов в день. Ну и конечно, игроки могут создавать персонажей-пришельцев! Ниже перечислены несколько вариантов:

- Розуэлльские серые — низкорослые телепаты. Они могут телепатически общаться с любым существом в пределах 9" и получают +1 к Дипломатии благодаря своим способностям. Из-за хрупкого сложения их базовая нагрузка всего 25 кг (у людей — 30 кг). Серые движутся на 5" и требуют Интеллекта хотя бы 6.
- Космические обезьяны — большие, сильные и лохматые. Они ходят на 5", требуют Силы не меньше 6 и имеют базовую нагрузку 35 кг, а также +1 к Атлетике. Космические обезьяны подвержены приступам ярости (то есть могут применять на себя Ярость раз в день).
- Андроиды — роботы в человеческом обличье. Они ходят на 4", требуют Интеллекта минимум 6 и имеют базовую нагрузку 30 кг. Андроиды получают +1 к Знаниям из-за компьютеров у них в головах. Им не нужна еда, вода, сон и даже воздух, и они неуязвимы для ядов, но не могут пить эликсиры.

